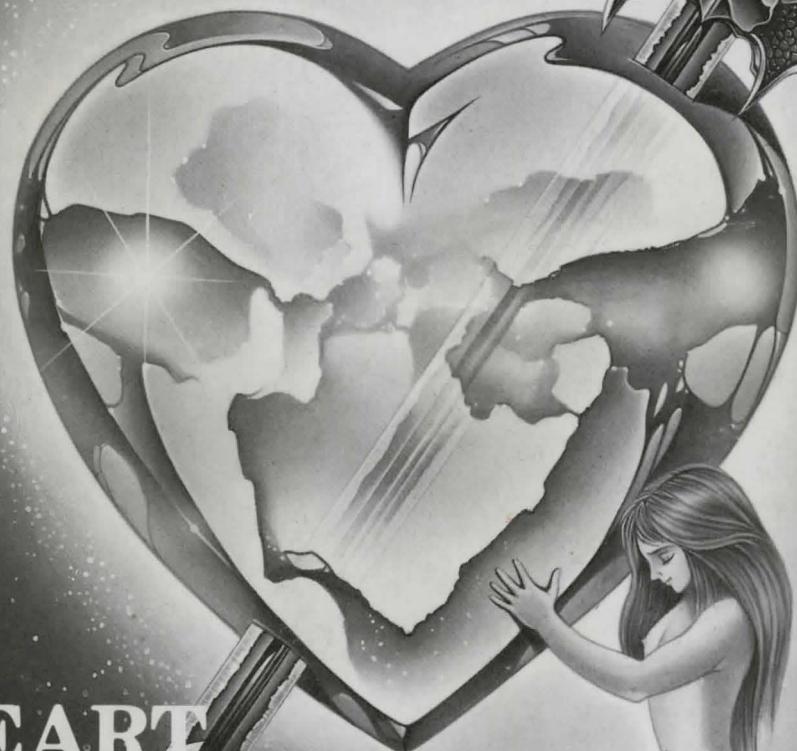


Wizardry®

スーパーファミコン版

Wizardry IV のすべて



HEART OF THE MAELSTROM

メイエルストローム

災渦の中心

HIPPO SUPER! 編集部

Wizardry®

ウィザードリイVのすべて

スーパーファミコン版



HEART OF THE MAELSTROM

HEART OF THE MAELSTROM

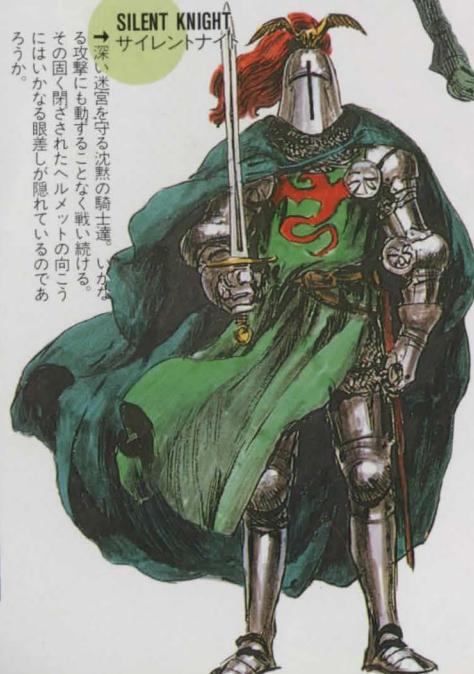


BLACK BLADE
ブラックブレード

→彼らは闇の中から襲いかかる暗殺剣士だ。おそるべき毒剣の使い手であり、たとえその攻撃を避けたとしても毒の効き目によって長い回廊の途中で息絶える者が後を断たない。

↓マンフレッティの店に務める警備員達は実に優秀な騎士達だ。ビックマックスをはじめとして、ソーンの反逆の後も侵入者から店を守り通しているようだ。客と侵入者の見分けはつかないようだが…

ROYAL GUARD
ロイヤルガード



SILENT KNIGHT
サイレントナイト

→深い迷宮を守る沈黙の騎士達。いかなる攻撃にも動することなく戦い続ける。その固く閉ざされたヘルメットの向こうにはいかなる眼差しが隠れているのだろうか。

騎士

鎧に身を包んだ屈強な戦士達。彼らは決しておのれの主義を違えることの無い騎士達である。邪悪な目的に荷担するものであっても、あるいはなんらかの主義に殉する者であっても、立ちふさがる固い壁であることに変わらない。



AMAZON
アマゾン

↑南方の果敢な女戦士一族である。リルガミン近辺ではその姿を見かけることはなかったが、ソーンの説得によって移住してきたのか、迷宮に多量に出没している。部族意識の団結力が強い強敵だ。



NETHER MAN
ネザーマン

↓野生に生きる民族である。彼らは無敵の女性氏族アマゾンに仕えるしもべであるとも語られる。個性を殺すために仮面をかぶるゆえ、人間ではなくモンスターの一種であると間違われることも多い。



BARBARIAN
バーバリアン

→たとえ冷えきった氷の迷宮の中でも、彼らの鋼の筋肉は钝ることを知らない。その血潮は常に熱湯のように沸きかえっているのだろう。野蛮人とさげすむ声も彼らの血と肉の価値觀の前では無意味だ。

THIEF
シーフ

→まっすぐに突き進む戦士達を鼻で笑いながら、迷宮の野盗として生きるのが彼らだ。ソーンの反逆以前から住み着いていた盗賊達にとっては今こそ稼ぎ時なのだろう。



武人

華やかな戦場となった迷宮の中に好んで身を置く男達、あるいは女戦士がいる。彼らは戦いがもたらす一瞬の興奮を求めて闘争しつづける。生まれついての戦闘民族……それが彼らなのだろう。探索者ではなく住人になることを望む者もいるのだ。

HEART OF THE MAELSTROM

魔術師

混沌の秩序の達成とそれによる無尽蔵の魔力の獲得を目指す悪の魔術師達がソーンの迷宮に集まっている。彼女に仕える者も、彼女から横取りしようとする第三勢力も、三軸の門からあふれる力の過流に心が奪われているようだ。



WARLOCK
ウォーロック

GYPSY
ジプシー

→魔術師達である。悪の魔術キルドが三軸の門の力のために多量に魔術師を送り込んだとの噂もある。彼らは強力な力を自分達のものとするチャンスを狙っているから迷宮を徘徊する。

MAGICIAN
マジシャン

→日頃は古いなどの怪しげな技で生計を立てている漂流民である。彼女達にとってここは住みやすい地だと見えてしまう。あまり危険のない迷宮の上層に住み着いてしまっている。



SHUGENJA
シュゲンジャー

→修験者と呼ばれる遙か東国の魔術師達も侍達と共に迷宮に流れ込んでいる。彼らは魔術そのものに対する造詣も深く、自己鍛錬もゆきとぞしているようだ。強敵である。



→魔術師達である。悪の魔術キルドが三軸の門の力のために多量に魔術師を送り込んだとの噂もある。彼らは強力な力を自分達のものとするチャンスを狙っているから迷宮を徘徊する。

麗人

美しいマンフレッティの店のホステス達。そして魅惑の琴を鳴らす吟遊詩人。迷宮の中では美しい姿もその武器となることを彼らは発見したようだ。強力なシンバをひきつれていることが多い。見ほれないと命取りになるだろう。



ROYAL LADY
ロイヤルレディ

→美しいしたかな美女達。彼女達は王をして荒れはじめた店をうまく維持をさせている。その美しい秘密は極端に囁かれているが、ともあれその姿を見るために店へ立ち寄る冒険者も多いのだ。



ANCIENT
エインシャント

→古代の秘儀を求める強力な術師。これまでの幾多のリルガミンの争乱にも姿を見せなかつた彼らが、ようやくその姿を見せることとなつた。強力な奪命呪文を操り、侮ることはできない。

ENCHANTED
BARD

→ロイヤルレディが男性の人気を集めめる、この魅惑的な吟遊詩人は女性の人気を集める。冒険者はその甘い歌声と高い知性「くら」とゆくらし」。

邪僧

ブラザーフッド教団からゾーンが反逆したこと
に伴い、その多くの僧侶は彼女の側に付き従った。
彼女の指導力に魅せられ、その遠大な野望を達成
させるために命をさだしたのである。



YOMAMA
ヨママ

情文僧
→ゾーンに合流した異教徒達である。
僧侶の風貌であるが、中級以上の魔術師呪僧
てのいるのだ。
僧侶には邪悪な混沌への渴望が隠され
れている。

HOUDINI
フーディニー



→南方の秘術
ヨーガを極めたのである
うか? 浮遊して侮れない攻撃をしてくる
る。さらには奇怪にも腕が伸びて後列を攻
撃する。ちなみに口から炎を吐いたり
はしないのでお間違えなく。

↓東洋から渡ってきた僧兵集団である。
僧侶呪文に関してはたいしたことはない
が、拳法を習得し、気合いと共に素手で
敵の首をはねることもできる。

QUE SANG MONK
クイサンモンク



DRUID
ドルイド

→かつては自然と共に静かに生きるこ
とを自らに課していたドルイド僧であるが、
ゾーンに堕落させられたのか、あるいは、
生態を崩す現状に怒りを感じているのか、
現在は激しい戦闘の中に身を置いている。



不定形

剣が通るのだろうか? そんな不安を感じ
させる不定形生物達である。どんな劣悪な環
境にも耐えて繁殖と分裂をするこの者達は、
どんな迷宮においても見受けることができる。
たいして強くあるまいと馬鹿にしてかかると
痛い目にあう。

→弾力を持つゲル状生物であるスライム。
その中でも毒性のある粘液をもったこ
のマスタードスライムは難敵だ。後にも
不凍軟体フリーージーなどの手ごわいスラ
イム種が登場する。

MASTER SLIME
マスタードスライム



SHIEGETSU
シーゲツ

↓闇の中で踊るかのような光体。かつて
ワードナの迷宮に存在したガスクラウド
のような生命体なのだろうか。ある種の
微生物か霧状に集まって群体を為してい
るという推測もある。

HORBULE
ホーピュル

↓奇怪な光体。このホーピュルも謎めい
た生命の一つ。界面性プラズマの生物
であるとか、靈体の一種であるとか、多
くを語られるが、避けられない難敵であ
るという事実以外には謎の中だ。



植物

悪意に満ちた迷宮の中では動物ばかりではなく植物も敵に回る。倒すことに苦労せられる巨木マイティオーク、そして多くの種類が散在する毒キノコ。冒險者は足元にも注意をはらわねばならないのだろう。

BLACK BAT ブラックバット

→多くの住みついているコウモリ達である。経験値が安いながらもかなり多量に出現する嫌な敵だ。一匹づつを捕らえようとするよりも呪文で焼き払ってしたほうが早いだろう。



MIGHTY OAK マイティオーク

→彼らを森の守護者エントと見誤ってはならない。迷いの森や死の森など、邪悪な森に群生する生きる檜の木をソーンが植え変えたものなのだ。高い耐久力は大斧をもってしても切り倒すのは困難だ。

PING MUSHROOM ピンクマッシュルーム

→様々な種類の毒のある胞子をまき散らすキノコ達である。知性はないのであるが、邪悪なまでの反射行動によって攻撃してくれる。もちろん自分の苗床に肥料をやるためになのだ。

獣

迷宮の中は決して彼らの好みではないだろうが、多くの動物達がソーンの手によって連れて来られ、配置された。獣達は餌を与えられず、侵入者を倒す他に自分達の命を維持する術がない。猛り狂って攻撃してくれる。

→長く伸びた牙を持つサヘルタイガである。異常な進化を遂げて自滅したは、ソーンの迷宮に連れて来られた。獲物に事欠かないに違いない。ソーンのモンスターの間でも恐れられている。

TIGER タイガー



→「ラザーフッド」の靈獣と呼ばれ、以前より迷宮の中に放し飼いにされていた知性あるラマである。何故に靈獣としで大事にされているかといふ。謎は後に明らかになるだろう。

TOGALLAMA トーガラマ



RAVEN レイバン

↑凶鳥とされる黒鳥は死を予言すると言われるが、奴らは自ら死を運んでくるのである。迷宮の風を翼が引き回すたびにすえたような腐臭が立ちこめる嫌な生き物だ。

SEA COBRA シーコブラ



↑泉に巣くう海蛇である。空気中でも変わることなく行動できるようで、海の種族に飼い慣らされて攻撃に加わることも多い。

昆虫

暗い迷宮の壁にびっしりと張りついた昆虫達。這い寄る毒サソリ。それらの攻撃は巨大な悪魔との戦いよりもなお冒険者の神経をすり減らせるものである。呪文を効果的に使用して余計な消耗を予防するようにしたい。



BLACK FLY
ブラックフライ

↑ザワザワという羽根音が生理的嫌悪を呼ぶ蠅どもである。コウモリより大きな身体を持ち、突き刺したときには及ばないだろう。

書いて気持ち悪くなってきた。



NIGHT LOCUST
ナイトロウカスト

↑夜鳴き蟬と呼ばれる奇妙な羽虫だ。迷宮の中で暮らすため、その身体は奇妙な退化と進化を遂げる途中過程にあるようだ。弱々しい羽根と鋭いカギ爪を持つようになっている。



LADY STINGER
レディスティンガー

↑上巻を這い回るサソリである。迷宮の中はサソリの好きな温度であるゆえに召還されるまでもなく外から潜り込んでくるらしい。さて問題にはならない敵だろう。



STILETTE
スティレット

→長く伸びた鋸状の針を持つ昆虫である。しかし、さして力の強い生き物ではないので、警戒には及ばないだろう。

奇獣

奇怪にねじくれた生物達。それらは自然にあるものではなく、なんらかの冒険的な魔術実験の産物であるのかもしれない。複雑な特殊能力を有するようになったものもいる。

↓血を求めて吸いついてくるモンスターだ。その貪欲さは標的の血流をまったく止めてしまうほどだろうか。犠牲者はVITALITYを奪われてしまう。素早く対応して倒してしまいたい。

BLOOD WEIR
ブラッドウェア



↓ヒルトカゲ？ このじめじめした生物がいかなる種別に類されるものであるのか、判断はつき難い。さしたる強敵でもないだろうが、WIZ5のモンスターの中でも最もグロテスクな一体だ。

LEECH LIZARD
リーチリザード



ARMOR EATER
アーマーイーター

↑鎧を噛み割る強力な顎を持った甲虫である。高価な鎧もこれにかかっては鉄屑と変わる。そして帰路の身の安全にもかかわってくるために、直接的結果以上に危険な存在だろう。

BON BON
ボンボン



今回の事件に関して、リルガミンの守護者である巨龍ル・ケブレスは沈黙を守っている。それとの関係は謎であるが、強力な龍族はソーンの召還にも応じなかったようだ。わずかに邪悪な飛龍や毒龍が迷宮を徘徊するのみである。

龍



神話

神話の中に登場するモンスターたち。個性的な彼らをゾーンは召還して迷宮に配置した。怪物どもはゾーンがもたらすであろう混沌と恐怖に、再び自分達が活躍する時代への希望を見いだそうとしているに違いない。

MEDUSA
メデューザ

→蛇の髪を持つ醜い女性。はその美貌を誇ったがゆえに女神の怒りをかつたという伝説が伝えられる。彼女と長く複縁を含むせていれば、石化の力は衰えぬこと

INCUBUS
インキュバス

→サキュバスと対を為す男性の淫魔である。その美しい姿で女性を魅了する。まれにサキュバスとペアで現れることがあるので、仲良くなさせられる。お二人だけじゃなくやつていて欲しいものだ。



SPELUNKER ←素早く走り抜ける小さな姿、そこがスピランカーである。水に住む小妖精であり、いさかいたずら好きな傾向にある。迷宮の中ではその数はごく少ない。

INCUBUS
インキュバス

→サキュバスと対を為す男性の淫魔である。その美しい姿で女性を魅了する。まれにサキュバスとペアで現れることがあるので、仲良くなさせられる。お二人だけじゃなくやつていて欲しいものだ。

GWYLLION
グワリオン

→グワリオン・ペアとホー・ヒツブの愛らしいモンスターであるが、その実は凶悪な肉食モンスターである。しかし、その姿は迷宮でもビカ一である。もちろんこれは仔供で。

SUCCUBUS
サキュバス

←女性の淫魔である。やわらかな言葉を囁きかけて活力にあふれた冒険者の力を吸い取ろうと待ちかまえている。しどけない姿に目を奪われ、その言葉に足を止めるのは愚かな行為だ。

淫魔

妖艶な魅力によって旅人を惑わす魔物達。その姿は冒険を進める上の足かせとなりかねない。殺伐な迷宮の中で美しい女性に声をかけられて、ふと心を許してしまう冒険者は少なくないのだ。意外な危険は心の中にある。

THE SLY NYMPH
スライニン

←美しい妖精である彼女は、その実は閑たぬゆえに罪の意識も無く、淫魔と共に静かに獲物を待ち続けている。

FAY
フェイ

↑キングコングを使役する金髪の妖精だ。美しいのは疑うべくもないが、その実はかなりお高くとまつた悪女であるらしい。巨猿に捕らわれているのだと誤解してひどい目にあったものは少なくない。

怪奇

闇の中にしか生きぬ者達。いささかアントイークに見える彼らは、かつては真に恐れられるモンスター達であり、数々の血生臭い伝説と共にあった。

▼ノートルダムに出現したせむしの殺人鬼。いにしえの忌まわしい事件の主役である。そのしたかさゆえに生き延び、ここに出現する。殺人ばかりではなくひっくりにも慣れている。

QUASIMONDO
クアシモド

異種族

人間以外の文化圏を構成している異種族達、彼らも多くの迷宮に出現する。その多くはゾーンの反乱前から居ついていた者や、おそらくは部族を代表して探求に来たものであり、邪意は感じない。

TROLL
トロールDWARF FIGHTER
ドワーフファイターTROGLODYTE
トログラダイ

→未発展の穴居人である。ゾーンに騙されて多くが迷宮に連れてこられたらしい。知性は低く、魔法などは縁が遠いが、持ち前の蛮勇で果敢に攻撃をしかけてくる。

→地下1階に住み住んでいるごく弱いトロール種族である。いさか見かけ倒した。このように多くの場合は怪物種族に数えられるトロールもさして害の無い穏和な異種族にすぎない。

→迷宮にはドワーフの寄り合い酒場がある。リルガミンの近隣の鉱山で働く荒っぽいドワーフ達はこの騒動の中でもまるで関係ないよう酒を楽しみに来ているのだ。いやはや、奇妙な種族だ。

YETI
イエティ

←氷に閉ざされた地下六階に住んでいる雪男達である。本来は攻撃的種族ではな、いが、この騒動で気が立つてゐるらしく、自分達の領域に踏み込んだ侵入者には遠慮無く強襲してくる。

MAKARA
マカラTRITON
トリトン

魚人

迷宮のあちこちに見られる泉、そこは水棲生物達の独立した生態系ができている。ネッシーのような水竜だけではなく、もちろん知恵を持った水棲人の姿もみることができる。彼らはウィザードリイVの隠れた主役であるのかかもしれない。

→異形の半魚人である。彼らの水中での移動速度は人魚のそれに増して早く、その残虐性もより上回っていると言われる。水中では出会いたくない相手だ。

LOCHBABY
ロックスペイバー

幽体

姿もおぼろに空間にたゆたう幽霊達である。彼らはこの実体化に靈素エクトプラズムを介しており、それゆえに剣の攻撃なども充分に有効である。



↑大きなマントをまとった生霊である。死と生の境をさまよう不気味な存在だ。その冷えきった指先に触れられたものは身体が麻痺し、精氣を吸い取られる危険がある。

WRITH
レイス

↓店を美女達に預けて旅だったマンフレッティ。いかなる災難に見舞われたのか幽霊となってさまよい続ける。しかしマーフィーズゴーストという親友を見いだしてそれなりに楽しくやっているようだ。

MANFRETTI'S GHOST
マンフレッティーズゴースト



←死肉を漁る不潔な怪物である。彼は独特的な世界を作っている。嫌悪の中対象ではあるが、生きている者に敢えて手を出さないことが判るようだ。

GHOUL
グール

SKELETON
スケルトン

不死者

かりそめの生を生きるアンデッドモンスター一達が、ゾーンの反逆と共に多量に駆り出された。幾多の戦いにおいて最も安価で疲れを知らない兵士であると評価されたが、いまそれを証明することとなったのである。

▲すでに肉身も失ながらも動き続ける死者、それがこの骸骨である。レイス、ゾンビー、スケルトン、その腐敗状態によって動く死者は能力を下落させてゆくのだ。最後は灰がまっている。

←闇の生き物、渴望した牙を獲物に押し付ける貴族、バンハイア。しかしこの迷宮においてはバンハイアの指揮下を離れて見せ物として連れて来られた者が数体いるのみである。いささか哀れだ。

VAMPIRE
バンハイア



UNDEAD WARRIOR
アンデッドウォーリア

←骸骨が衰な迷宮の機械者であるのに比べ、このアンデッドウォーリアは魔術によって召還された骸骨兵士である。雑兵ながらも呪文の無効化など手ごわい敵となっている。



SMOKE DAEMON
スモークデーモン

↑煙のように出現する灰色のデーモンである。その身軽さゆえに召還場所よりかなり離れた上層に出現している。さして強力ではないが豊富な仲間と連絡を取り合って攻撃にあたるようだ。

魔物

魔界の門がソーンによって開かれた。小物の魔物達は喜び勇んで迷宮世界へと出ていったのである。魔物達にとって召還師によって呼び出されることは、夏のバカンスに招待されることにも等しい。戦いは彼らの喜びなのだ。

DAEMON IMP
デーモンインプ

↑上層に出現する小物の魔物である。相手の困惑を見るのが好みで、アイテムを盗んで逃走することが多い。手を焼かされる小魔物である。

悪魔

地下の奥深くから、世界を混沌に塗り変えるために魔物が昇ってくる。ソーンは多量の魔物を味方につけ、三軸の門と「結び目」近くへ配置した。これら異界の生物は自分達の領域を広げるために世界を戦いに投げ込もうとしている。

KALKYDRI
カルキドリ

↑翼を持った小型の魔物である。ごく下級の魔物であるが、それでも決して侮れない。複数登場し、一斉にマハリトなどを使いこなしてダメージを与えるのだ。

MANE
メイン

↑炎の色をした魔物である。カルキドリとさして変わらない魔物であるのだが、仲間を呼ぶので苛立たしい。強力な魔物の補助役をしているため、つい戦いにおいては後回しになってしまうのだ。

PIT FIEND
ピットフィーンド

↑地の底に住む魔物であるが、ソーンの召還によって迷宮の下層にも出現することがある。感情を見せないその眼差しには常に炎が宿っている。地獄の穴から這い出でてくる強敵だ。



ARCH DEVIL
アークデビル

↑最強のデビルである。巨大な身体と変異を起こした多肢の忌まわしさ、まさに魔王を名乗るにふさわしい。ネザーダーモン、ダークロードと三強をなしているが、その暴力的邪悪さは最も秀でている。



CACO DAEMON
カコデーモン

↑太った腹を揺らしながら現れる大悪魔である。その体格は向かい合う剣士の虚勢をそぎ落とし、無力を痛感せざることとなるだろう。もちろん呪文攻撃や魔法無効化も容赦がない。

魔王

主に僧侶呪文を使うデビル系と魔術師呪文を使うデーモン系。魔界においてもこれらのライバル視と勢力争いは続いているようだ。どうやらマイルフィックがついに滅び、その跡目を狙う戦いが起こっているようだ。



GREATER DEVIL
グレーター・デビル

↑グレーターデーモンと双璧をなす強力な悪魔である。召還呪文によって姿を表したときに判るように、そのラバディやマバリコの威力は絶大である。



PHENIX
フェニックス

↑炎でその身を焼き、より大きな力を得るという不死鳥である。ゆえに一度倒しても再び蘇るに違いない。多くの賢者や王達がその不死の秘密を解きあかそうとし、そして滅ぼされていった。



精靈

三軸の門と力の結び目は、世界を司る精靈達によって守られている。ゆえにこの迷宮の要所には四大精靈に従う精靈達が出現する。立ちふさがる彼らには悪意はないのであろうが、その包囲を突破しなければゾーンに追いつかない。



EFREETI
イフリート

↑火の精靈は破壊を司るがゆえに、最も悪魔的である。炎の魔人、イフリートはその最たるものだ。正面から戦うよりは逃げることを選択する者も少なくはない。

FIRE ELEMENTAL
ファイアーエレメンタル

←すべてのものを焼き尽くそうと望んでいる炎の精靈である。炎のブレスを吐き、前に立つものを焼き焦がす。精靈使いの技術が失われている今、荒れ狂う精靈は倒す他に止める術はないのだ。

精靈王

大地の王こそ姿を見せないものの、三軸の門を守る四大精靈の王が迷宮に出現する。本来は神にも等しい絶対的な力を有している精靈達であるが、姿を実体化させているときは人間の姿の限界があるようだ。不本意であるが、強行突破せよ。



THE ROBUNA ICE KING
氷の王ロブナ

↑物憂げな表情の氷の王である。氷の精靈の支配者であり、クリスタルの神殿に静かにたたずんでいる。その表情はゾーンの反逆を憂慮したことだろうか。倒れると共に一行にカードを託すのだ。



THE KANZI FIRE KING
火の王カンジ

火の精靈を支配する火の王である。実のところは女王ザナにこそ実権があるようだが、それでも充分強力な存在である。ザナの居室を守ることがその主な仕事のようだ。

THE KANZI FIRE KING
火の王カンジ



→火の精靈を支配する強力な女王だ。美しくか頭がな女性であるのだが、痛烈な炎を操り、後半ではやつかいな敵の一人となるだろう。その表情から伺い知る性格は快活ながらも残忍と思える。

探求

迷宮を探索する我々の前に出現する住人達。彼らの声に注意深く耳を傾けて、この地で起きた事件とその解決法について解きあかしてゆかねばならない。



THE DUCK OF SPARKS
スパークのアヒル

←「ブツバの健康温泉を住処とするダツク族である。ちなみに米国においてはハワードの例を上げるまでもなくアヒルが人気となっている。ファンタジーRPGにダツクを出すのはちょっとした流行だ。」

G BLI GEDOOK
グブリ・ゲドー

→唯一残ったラザーフット教団の司祭である。かなり心配症であるらしく、防衛の部屋でピクピクしながら訪ねる。冒險者達に事態の収拾を依頼している。

LORD HIENMITEY
ロード・ハイムマイティ

→カマカジ寺院の司祭を自称しているが、その通りの人物であるのは疑問だ。私欲を求める典型的な邪魔である。切り捨てるのは容易だが、「こ」はきちんと耳を傾けるようにしたい。

↓ドワーフの交易商である。陽気な人物で盗品や拾い物を遠慮無く売りつけて歩いている。珍品についてはきちんとチェックしておく必要があるだろう。

IRONOSE
アイロノース



THE HURKLE BEAST
ハーカルビースト

THE MIGHTY YOG
マイティヨグ

↓すばらしく優秀な頭脳の持ち主であつたヨグは氷の王の怒りを買って変化させられ、封印されてしまった。イエティに似た姿になった彼は痛々しいかぎりである。

←足がかゆくて止まっているマッドストンバーもまた変化の呪文の犠牲者である。かつては王子であったという彼に昔の面影はない。唯一の楽しみは温泉だとか。

THE MAD STOMPER
マッドストンバー

迷走

目的まではまだ遠く、苦しみながらも前進する一行の前に奇怪な人影が現れる。敵であるのか、味方であるのか、誤った道を歩んではいないかと迷走を続けながらも冒險の中盤を乗り切って欲しい。



イビルアイズ
↑暗いマントにくるまつ闇の魔術師である。つねに霧がかかるたよな意識の中にあり、その残忍さは隠されている。しかし多くの者の怨恨を身に受ける存在であるのだ。



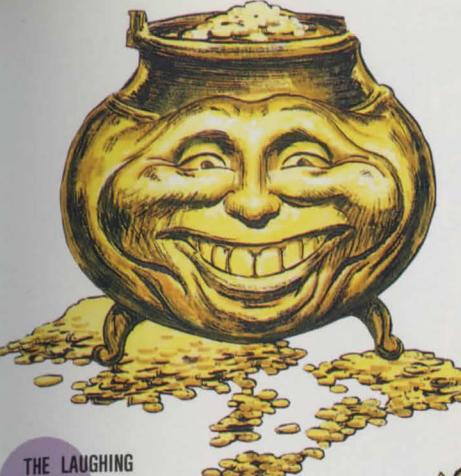
THE SNATCH
スナッチ
↑マンフレッティの店に入り浸る盗賊である。おそらくはその手癖の悪さから盗賊のアシタからも追放されたに違いない。話すそばから相手の持ち物を狙う、これでは一種の病気ではあるまい。

敵意

迷宮の住人達は決して善意の者ばかりではない。時には意地悪く一行の前に立ちはだかり、あるいは気分を害して不意に攻撃を仕掛けてくる敵ともなる。その敵意をうまく受け流して探索を続けるには苦労もあることだろう。

MYSTERIOUS LADY 謎の美女

→深奥な泉にたたずむムチをもつた美女。何故か探索に大金を要求する。その暗い魅力に引き込まれる者も決して少なくはない。いかなる存在であるのか、一切が語られない謎の女性である。



THE LAUGHING KETTLE 笑うヤカン

↑金貨を食物とする謎の生命である。絶えず寛容な笑みを見せ、金の額に応じて豊富な情報を提供してくれる。強欲であるのだが決して憎めない存在である。



THE LORD OF HEART ハートのロード

↑三輪の門への道を守るのは、おとぎばなしのような容貌をしたカードのロード達である。四種のカードに合わせてロード達がおり、静かに門を侵入者達から守っている。



THE LOON ルーン

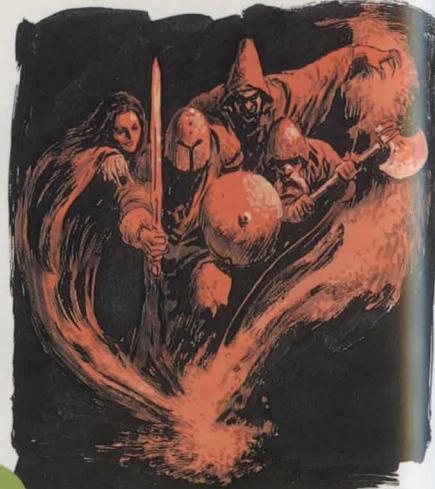
↑謎の予言者にして世捨て人である。倒産した銀行の金庫の中に自分の墓を立てるという念の入りようで自分の死を宣伝している。かなり高い観察を有しているが、それゆえに話は抽象的で難解だ。

決戦

数々の苦難と謎を通り抜け、ついに三軸の門を通過した者の前に最後の戦いが待っている。召還された己の分身達との戦い、そして捕らわれたゲートキーパーと、反逆の美女ソーンとの戦い。最後の戦いに勝利することはできるか？

→ THE
S * O * R * N
ゾーン

→ 反逆の美女ソーン。その美しく穂やかな表情の向こうに、破壊への意志と世界への憎悪を宿した謎の女性である。絶対無敵の魔法の楯でそのおやかな身を守り、傷ひとつつけることは不可能だ！



CLONI
クローン

↑ 天空の門が開かれ、ハート・オブ・メイルシユトロームに侵入する者前に自らの分身が現れる。はたして己に打ち勝つことができるだろうか？ それは最も熾烈な戦いになるかもしれない。

THE GATE KEEPER
ゲイトキーパー

↑ 永劫の昔から結び目を守り続けてきた守護者であり、神に近い存在である。苦しげな表情にソーンに捕らわれた無念さがうかがわれる。彼を救い出してソーンの野望を打破することができるだろうか？

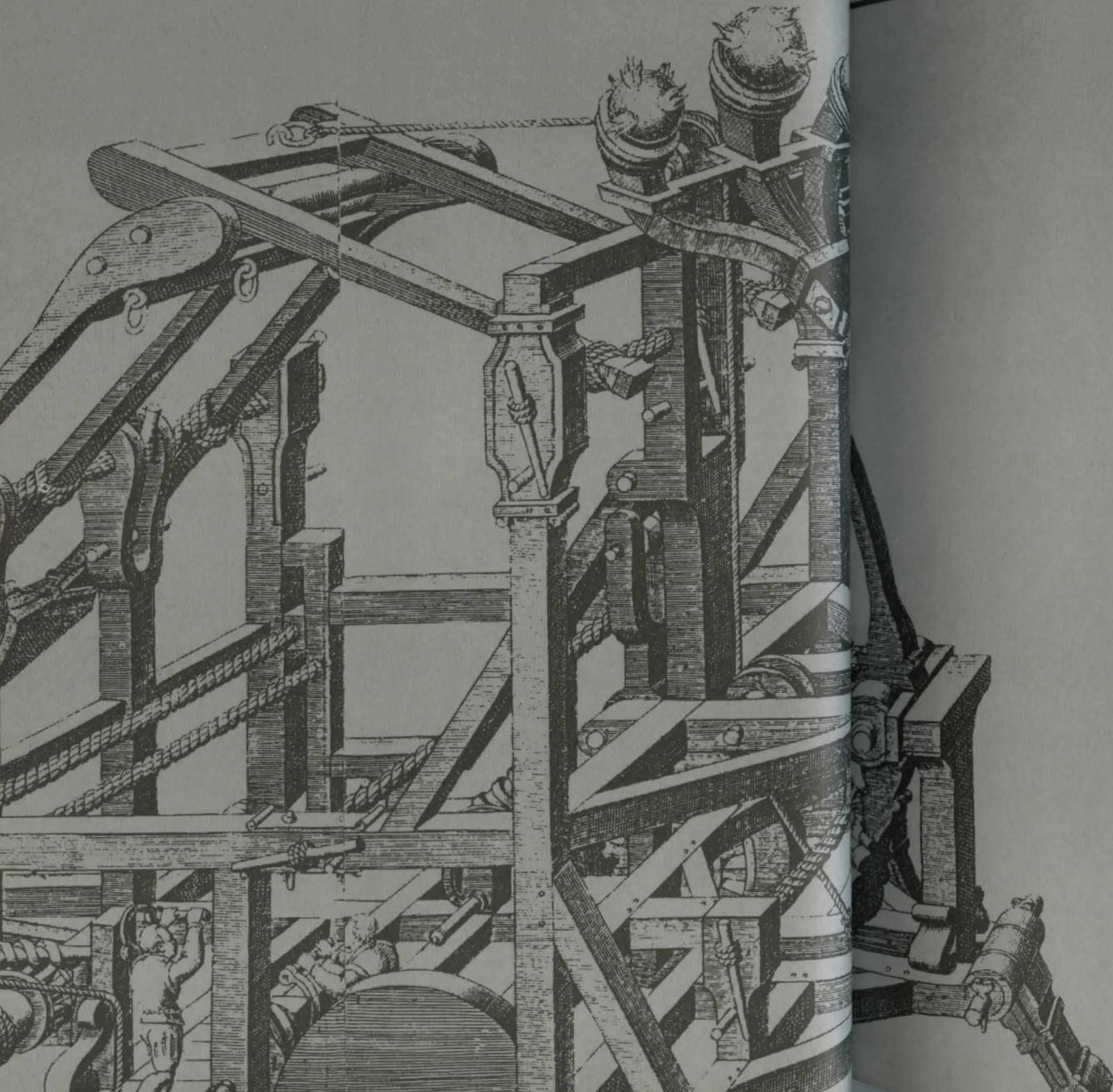


ウイザードリイVのすべて

スーパーファミコン版



ウィザードリィVのすべて



CONTENTS

モンスター マニュアル	2
メイルストローム	36
プロローグ	37
冒険者	38
種族	40
職業	42
転職	46
呪文	48
城	56
戦闘	60
交渉	62
探索行	64
迷宮攻略	
地下 1 階	66
地下 2 階	68
地下 3 階	70
地下 4 階	72
地下 5 階	74
地下 6 階	76
地下 7 階	78
地下 8 階	80
地下 777 階	82
モンスター データ	84
1 階	85
2 階	87
3 階	90
4 階	93
5 階	96
6 階	99
7 階	102
8 階	106
777 階	107
NPC	109
コラム	111
アイテム データ	112
ウィザードリィ友の会	120

メイルストローム

ついに登場したウィザードリイV……その名は「ハート・オブ・ザ・メイルストローム」

ウィザードリイ伝説、極める昂奮



1981年、米国。ウィザードリイが産声を上げたのはもう十年以上も前のこととなる。

この時代はまさにコンピューターゲームの黎明期であり、このゲームの登場はまさにショッキングなできごとであったのだ。

テーブルトーク RPG の元祖「ダンジョンズ & ドラゴンズ」にしてからが1974年の生まれである。まだゲーム分野としての完成度が低かった RPG を限定期ながらもコンピューターゲーム化したという先見の明は賛賞に値するだろう。

だが、ウィザードリイはまさに鬼子といえる。このWIZシリーズをプレイした者達は、単なる「RPG」ではない何か、ひどく悲劇的で陰鬱ながらも、衝撃的でらめくような何か、他には変えられない不思議な楽しみをこのゲーム世界の中に見いだしたのである。

それはおそらくは原作者達の想像をすら越えていたに違いない。

WIZ ファンは寝食を忘れて、このぶっきら

ぼうな線画世界の中にめりこんでいったのである。かくしてウィザードリイシリーズは最新の第六作までにヒットを誇る。

しかし、本質的な面白さこそ変わらずに輝いていたとはいえ、シナリオの単純さ、そしてパソコン版の貧弱なグラフィックは時代遅れの声が出ていたのも事実であった。

かくして、そのような状況の中、待望の「シナリオV ハート・オブ・メイルストローム」は思い切ったリニューアルを伴って登場した。より深く遊べるシステム、合理化された呪文構成、そして美しいグラフィック。

パソコン版の登場に伴っては、迷路の複雑化が論議を呼んだものだが、SFC版ではとりあえずその心配はない。さらに洗練されたスーパーWIZARDRIIとなっている。

きっとこの迷宮は懐かしきワードナの迷宮に代わって、僕らの新たな心の故郷となるに違いない。

リルガミンの秘宝

……かくして幾度もの戦いが繰り広げられたのだ。

すべての富の中心と呼ばれた都市国家リルガミン……そしてまた、この地はすべての災厄の源と呼ばれた。

この都市は強力な魔を呼び寄せ、そしてまた幾たびも強力な英雄を生み出してきた。それはこのリルガミンの地、そのものが力ある都市であったためだと語る者がいる。

ブラザーフッド教団。

密やかに続いてきたこの教派が、慈悲ある教団であるのか、邪教であるのかは判らない。しかし彼らは一つの真実に近づいていた。リルガミンの地下深くに眠る「力の結び目」についての真実である。

4大精霊の力と三軸の門に守られた真底に、その力の結び目は存在している。そして結び目を守り、この世の調和を保っているのは、門の守護者、つまり「ゲートキーパー」と呼ばれる力ある者であった。彼はリルガミンの宝珠の力によって結び目を制御していた。

悠久の昔よりゲートキーパーはその力を守っている。彼が何者であるのか、それはブラザーフッド教団も解明してはいない。



反逆の美女

しかしブラザーフッドの高僧であったシンが秘呂によってゲートキーパーを捕らえ、反逆の意志を示したのである。かつては穏やかであったこの迷宮には怪物どもが満ちあふれるようになった。無敵の力を誇る彼女に太刀打ちできる者はいなかったのである。

かくして現状の騒動に至る。いまだこの事態は多くの者に知れてはいない。王家も知るところではなく賞金も用意されてはいないが、リルガミンの冒険者もまたこのような試練を望んでいたのである。

かくして冒険は再び始まる……。

種族

異種族の協和が勝利を招くのだ。

この世界には「代表種族」と呼ばれる5種族が混じり合って生活している。

おなじみの人間をはじめとして、力強い洞穴種族のドワーフ、長身の美しいエルフ、器用な細工師であるノーム、そして小柄ですばしっこいホビットである。

ことに迷宮冒険者たちは冒険の成功率を高めるために、得意分野の別れた異種族をうまく混合してパーティを組むことが賢明であると知っている。さて、君はどんな組み合わせを選ぶのだろうか？

種族の特徴に注意せよ

すでにWIZIIIと外伝Iをプレイした君達ならお馴染みだろうが、能力値の成長限界のルールが導入されるに伴って、キャラクターの種族選びは実に重要な要素となった。「好きな種族を選びましょう」とは言っていられない。

成長によって伸びて行く能力値の限界は種族の基本能力値+10だ。

例えばAGILITYの基本値が5のドワーフは成長限界が15まで。この値がもとより12もあるホビットは22まで伸ばすことができる。職業に見合った能力値を伸ばすことがウィザードリイのキャラクターの命綱であるため、この差は無視できない。ドワーフの盗賊やホビットの戦士作るのは愚行とそしられてもやむを得まい。

ただし、どの上級職にしたところで、種族によって選択不能の職業というものはない。どの種族であっても限界まで能力値を上昇させるのであれば、どの職業を選ぶこともできる。



人間

HUMAN



STRENGTH	8	VITALITY	8
I.Q.	8	AGILITY	8
PIETY	5	LUCK	9

我々がお馴染みの人間種族である。感情移入のしやすさがなによりのとりえか。

人間は能力値にはさしたる長所もないが、ほぼ値が揃っているということが魅力的などろだ。平均的な能力値の高さを要求される上級職業になるには、このバランスの良さが良い結果を生むことがある。

ただし、僧侶の専門職にするには、PIETYの低さは後々に響いてくる。

ドワーフ

DWARF



STRENGTH	10	VITALITY	10
I.Q.	7	AGILITY	5
PIETY	10	LUCK	6

鉱山に住むという強靭な地下種族である。本来の語意は「こびと」であるが、WIZのドワーフは身長こそ低いものの、がっしりとした身体がそれを感じさせない。

純粋な前線戦士に育てるのであれば、ドワーフは絶対的な力を発揮するだろう。なにしろ最高STRENGTHは20。言うなればモンスターなみの破壊力だ。

エルフ

ELF



STRENGTH	7	VITALITY	6
I.Q.	10	AGILITY	9
PIETY	10	LUCK	6

華麗な長身の妖精族である。しかしこのエルフはハイエルフと呼ばれる文化種族であり、森に住むエルフとはまた異なる。

高い知性が魔術師・僧侶に適しているが、最も侍にしやすい種族であることも注目したい。ちょっと時間をかけて最初から侍としてスタートできるエルフが作れるだろう。ただし限界STRENGTHの低さは悩みの種だ。

司教にするときは、LUCKの低さに注意しておいて欲しい。呪われやすくなるからね。

ノーム

GNOME



STRENGTH	7	VITALITY	8
I.Q.	7	AGILITY	10
PIETY	10	LUCK	7

ノームはドワーフに似た洞穴種族だが、より知的で文化的だ。熱中しやすく、学問や細工を好むという。

あまりキャラクターとしては好かれない種族のようだが、僧侶や司教としては最高の素質を持っていると記憶しておきたい。英雄に付き従って、さまざまな面白いアイテムと出会うことがノームの生きがいなのだ。

ホビット

HOBBIT



STRENGTH	5	VITALITY	6
I.Q.	7	AGILITY	12
PIETY	7	LUCK	15

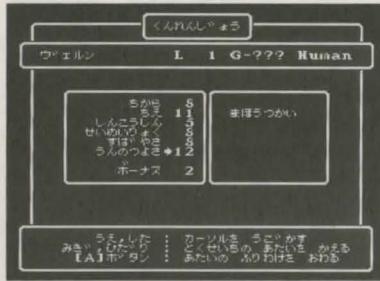
生まれついての盗賊種族。それがホビットである。子供のような小柄な身体をすばしっこく動きまわらせ、プレス攻撃の中を一人だけ助かる運を発揮することも多い。

もちろん盗賊には最適の種族だ。しかし育ちきってしまった盗賊は意外と持て余すもの。ここは無理にでも魔術師や僧侶に育て上げて呪文を覚えさせるという手段も選べる。高いAGILITYとLUCKは何にでも役立てることができるのだから。

職業

8種類が用意された職業分類。この組み合わせのバランス次第でパーティは幾倍もの力を発揮するのだ。

パーティ構成を熟考すべし



キャラクターを作るのには充分な時間をかけたい。能力値の差は冒險の中で目立たないながらも確実に違いを見せてくることだろう。レベル1～2に相当する実力差となることすらもあるのだ。

高いポイントを狙え

4つの基本職業と4つの上級職業。これがウィザードリイの職業の種類のすべてだ。種族ごとに与えられた基本能力値に、キャラクター作成のときに与えられるボーナスポイントを割り振ることによって職業条件を満たすことができる。

このボーナスポイントは最初から良いものを狙って行きたい。良い値はなかなか出でないものだが、少なくとも10ポイント以上は目指したいものだ。ここで高いポイントが得られたならば、最初から上級職業を目指すことも可能である。

20ポイント以上が出ればラッキーだ。キャラクターの作成だけで一晩を費やすような極端な者もいるようだが……、それだけの価値はあるかもしれない。

職業選択の注意

RPGに慣れた者なら、この職業選びにバランスをとることがいかに重要であるかをいまさら指摘する必要もないだろう。戦士系職業の圧倒的な攻撃力と阻止力、魔術師の攻撃呪文の数々、僧侶の回復呪文、盗賊の様々な技術。

はじめに言っておくなれば、このウィザードリイにおいては、ある程度に能力がある呪文の使い手がいなければコンプリートすることは不可能だ。また新たな能力を様々に身につけた盗賊の技術が無ければ前に進むことは困難となるだろう。たとえレベル100の戦士であっても力押しだけでは反逆の美女ゾーンを倒してエンディングを採ることはできないのである。

メンバーの選択

どのような職業構成のメンバーで冒險をはじめめるか？ これはどのような方針で冒險を進めるかによって変わってくる。綿密な計画性によって進めるのでなければ冒險の成功はおぼつかない。自分の迷いによる無駄がある攻略というのにはWIZファンの恥だからね。

それでは、タイプ別の職業構成を上げて、それぞれの長所と欠点をみてゆくことにしよう。もちろん、これは選んだ属性の違いや職業に届く能力値が用意できたかにもかかわってくることなのだが。

そしてさらには上級職業のキャラクターを揃え、史上最強への道を目指そう。

〈基本型〉

戦士 戦士 戦士 僧侶 魔術師 盗賊

まずは順当な基本系。それぞれの職業の長所を充分に伸ばして、早い成長で突き進むのである。このまま、ます一回はエンディングを目指すというのもいい。

〈標準型〉

戦士 戦士 侍 僧侶 魔術師 盗賊

序盤の侍は決して役に立つわけではないのだが、転職の時のロスを考えるとがんばって最初から加えておきたい。まずはこのタイプがおすすめの初期パーティだろう。

〈巡航型〉

戦士 戦士 僧侶 司教 魔術師 盗賊

アイテムが多いこのゲームでは司教の鑑定能力は不可欠となるだろう。僧侶を前列に出すのは少し心配だが、後に侍などに転職するということも考えておく。

〈探索型〉

戦士 侍 僧侶 司教 魔術師 盗賊

直接攻撃力は決して高くはないだろうが、デュマピックなどが数多く使えるのが心強い探索型だ。少し根気よく作れば、最初から侍を参加させるのも可能だ。

〈突破型〉

戦士 戦士 戦士 戦士 僧侶 魔術師

限られたレベルの中で、最高の打撃力を与えるという構成。入手したいアイテムがあるとか、倒したい敵がいるというときに、この思い切った構成はなかなか有効だ。

〈最強型〉

忍者 忍者 忍者 司教 司教 司教

強力な装備に身を固めた忍者、そしてすべての呪文を覚えた司教の組み合わせ。これがまさに究極の姿であるかもしれない。





戦士

FIGHTER



STR	11	VIT	—
LQ	—	AGI	—
PIE	—	LUC	—

高い攻撃力と高い防御力を持った前線の主役である。肉弾戦もさることながら、長距離攻撃の武器を使いこなすことも見逃せない。後列でも充分役に立ってくれるだろう。

すべての属性がなれる職業だ。

僧侶

PRIEST



STR	—	VIT	—
LQ	—	AGI	—
PIE	11	LUC	—

回復呪文、防御呪文で活躍する神の聖職者だ。さらに様々な攻撃呪文や召還呪文を使いこなし、高性能武器を扱っての第四位置からの直接戦闘も役に立つ。

中立の属性の者は選択できない。

司教

BISHOP



STR	—	VIT	—
LQ	12	AGI	—
PIE	12	LUC	—

ゆっくりとあるながらも、すべての呪文を習得してゆき、さらにはアイテムの鑑定能力もあるのが司教である。将来を考えて育てておきたい存在だ。

中立の属性の者は選択できない。

侍

SAMURAI



STR	15	VIT	14
LQ	11	AGI	10
PIE	10	LUC	—

魔術師呪文をゆっくりとながら覚えてゆく魔法戦士である。しかし防御力に関しては戦士と君主に劣るのが辛いところだ。楯や重い鎧を装備することができない。

悪の属性の者は選択できない。

魔術師

MAGE



STR	11	VIT	—
LQ	—	AGI	—
PIE	—	LUC	—

攻撃系呪文のエキスパート。その戦力としての重要度は戦士にも勝ると言える。しかしもちろん攻撃には脆弱だから、安全なところに控えさせておこう。

すべての属性が選択できる職業である。

盗賊

THIEF



STR	—	VIT	—
LQ	—	AGI	11
PIE	—	LUC	—

宝箱番の盗人野郎。その悪名はもう返上だ。様々な特殊能力や特殊攻撃によってパーティに貢献することができる。盗賊の能力はゲームを進める上で実に重要なってくるだろう。

善の属性のみ選択できる。

君主

LORD



STR	15	VIT	15
LQ	12	AGI	14
PIE	12	LUC	15

僧侶呪文を徐々に覚えて行く聖騎士である。アンデットを追い払う能力も有し、彼らがレベル20にもなれば僧侶は不要だとまで言えるだろう。格闘戦能力も戦士に劣らない。

善の属性のみ選択できる。

忍者

NINJYA



STR	15	VIT	16
LQ	17	AGI	15
PIE	15	LUC	16

無情の戦闘マシーンである。盗賊の能力に加え、一撃必殺のクリティカルヒット能力、さらにはレベルが上がればACも下がって防御力も完璧だ。しかし能力値条件はきびしい。

悪の属性のみ選択できる職業だ。

転職

キャラクターを飛躍的に強化する手段、それが転職。しかしリスクも少くはない。充分に考慮してから実行しよう。

効果的な転職は何倍にも戦力を増す

無駄は許されない

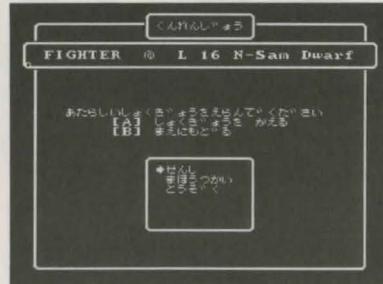
ウィザードリイのキャラクターのなによりの財産は、貯め込んだ経験点であると言える。転職とはこの経験点を大量に消費する、実にリスクの大きい行為だ。

レベルが1まで下がる。能力値が種族基本値まで下がる。おまけに肉体年齢がおよそ5歳くらいもはね上がる。これだけ聞くとまるでいいとこなしの無駄な行為のように思える。

一時的に戦力の減退が起こったとしても、侍や君主、忍者といった上級職業に転職することによって後々の利益を得ようというのがまずは順当なやりかただ。ウィザードリイVにはアイテムなどによる転職方法はないからね。

しかし賢い転職によって、パーティの戦力は飛躍的に上昇することとなるだろう。転職した後も、HPと呪文を使用する能力は残り続ける。きわめて高いHPを有した魔術師や、魔術師呪文を使用する盗賊といった存在は実際に頼りになるものとなるだろう。

WIZプレイヤーにとって転職という問題こそが判断と思考の要だ。ここでは少し深く転職にまつわる問題について考えてみよう。



属性の制限

後々に転職を考えるのであれば、属性の制限という問題は早くから考えておかねばならない。ようやく高い能力値を持ったキャラクターが育ったので念願の忍者にしたい!と思ったものの、悲しくもその属性は中立であった……などという経験はないだろうか?

善と悪、この属性の違いは(不本意なことながら)容易に変えられるものである。モンスターの出やすい場所を徘徊していれば、いやでもキャラクターの属性を問われる機会に会うことだろう。一方、中立の存在であると誓ったものはその属性を変えることは決してできないのである。

だから、キャラクターはできるならば善か悪のどちらかで育てたい。中立でなければなることができない、という職業は存在していないからだ。逆に中立であっては選ぶことができないという職業は少なくない。

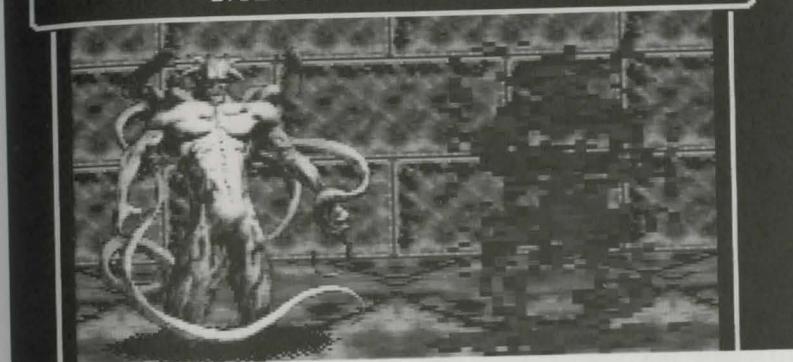
種族の選択

転職によって、能力値はその種族の基本値にまで戻されてしまう。計画的な転職においては種族も考慮に入れておかねばならない。

結論から言えば、転職後にその職業と相性の良い種族を選んでおくべきだ。ようやくロードになったとしても、種族がホビットであれば力は5から始まる。これではとても前列で役に立たないだろうからね。バランスの良い人間がここで有利になってくるだろう。

だが、思いつきの転職は足元をすくう

もえさかるすかねが まえにきた!



侍への道

実のところ、侍へは無理をしてでも高い能力値によって最初から狙いたい職業だ。しかし転職するとしたら、呪文をすべて覚えた僧侶から賢明だ。これによってすべての呪文が唱えられるようになるからね。

君主への道

侍の逆で、魔術師からの転職を勧める。しかしこれは建て前で、君主にはどの職業からでも転職できてしまつた方が良い。かなり使い勝手が良い職業なので、冒險の中盤まではぜひパーティに加えておこう。

忍者への道

高い能力値を要求される忍者には、最も能力値合計の高いホビット、それも成長の早い盗賊が適していると言われるが、これはあまりお勧めできない。人間の戦士あたりをじっくりとイハロンで育てて転職させよう。

早い転職達成のために

望みのパーティを早く達成するためには、かなり細心の注意を払う必要がある。ちょっとした気遣いで転職を早めができるのだ。

まずはキャラクターを作るとき。転職したいキャラクターには、能力値を均等に割り振って効率を高めるという方法を取ろう。例えば「すべての能力値があと4づつあれば、ロードに転職できる」などというバランスの良い値に能力値を調整するのだ。こうしておけば最低4レベルの成長で転職が成立する。

もう一つは僧侶の呪文、イハロンの効果的使用。能力値を高めることもできるという効果のあるこの呪文を無駄なく使いたい。誰のどの能力値を伸ばすかを熟考して欲しい。

そして、宿屋におけるレベルアップの結果が思わしくないとき、すかさず強引にリセットするという方法もあるが……データが壊れても知らないい。

呪文

バランスの良いリファインがされたウィザードリイVの呪文。その数は合計63種類。はやく覚えて使いこなそう。

魔術師呪文

MAGE SPELL

レベル 呪文名

モード・効果範囲 コメント

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
1	KATINO カティノ	戦闘時 敵・グループ	眠らせて行動不能にする。眠った敵は、物理攻撃が2倍になる。Vでは、攻撃補助呪文が効きにくくなっているが、やはり重宝する。
	HALITO ハリト	戦闘時 敵・1体	火炎系呪文の基本であり、掌大の火球が敵・1体に1~8ダメージを与える。1階の敵ならほぼ仕留められるが、使えない。
	MOGREF モグレフ	戦闘時 使用者	術者の肉体を硬化させ、ACを2低下させる。バックアタック攻撃の存在を考慮に入れても、あまり意味の無い呪文である。
	DUMAPIC デュマピック	キャンプ ----	パーティの現在位置を表示する。オート・マッピング機能のために、実にわかりやすくなった。が地獄では、深度が狂ってしまう。
2	PONTI ポンチ	戦闘時 味方・1人	対象者の敏捷性を向上させ、攻撃回数を増加させる。また、ACを1低下させる。単体で出現し呪文の効かない相手に有効だ。
	MELITO メリト	戦闘時 敵・グループ	ハリトの範囲を広げたもので、敵・グループに1~8ダメージを与える。地下1階での切札である。それ以下では役不足。
	DESTO デスト	探索中 ----	鍵のかかった扉を開ける呪文。成功するかは、鍵の難易度と術者のレベルにかかっている。同レベルの盗賊よりは信頼できる。

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
	MORLIS モーリス	戦闘時 敵・グループ	敵の心に恐怖心を植え付ける。敵は、恐ろしさから思うように戦闘できなくなるが、あまり確実では無いので、過信は禁物。
	BOLATU ボラツ	戦闘時 敵・1体	敵を石化させる。回復は睡眠よりはるかに長い時間を要するが、あまり成功しない上、単体では効果も少ないというものだ。
3	CALIFIC カリフィック	探索中 ----	正面の壁の隠し扉を見破る。必ず発見できるが、1ブロックごとに唱えるのはきつい。使うなら、ある程度マップを調べてからだ。
	MAHALITO マハリト	戦闘時 敵・グループ	中規模の火炎を発生させ、4~24のダメージを与える。これが唱えられるようになれば、パーティの戦力は格段に向上する。
	CORTU コルツ	戦闘時 味方全員	敵の呪文に抵抗する魔法障壁を作る。効果は術者のレベルに左右される為、安心しきってはならない。レベルが高ければ使える。
	KANTIOS カンティオス	戦闘時 敵・グループ	敵の精神を混乱させ、直接攻撃以外の特殊攻撃を封じる。成功すれば、呪文、プレス、仲間を呼ぶ事も不可能になる。
4	TZALIK ツザリク	戦闘時 敵・1体	天の力により、24~58のダメージを与える。単体とは言え、この威力は魅力だ。強い敵には切札になるだろう。
	LAHALITO ラハリト	戦闘時 敵・グループ	火炎地獄を巻き起こし、6~36のダメージを与える。ツザリクとこのラハリトを上手に使いわけることが要求されよう。

レベル 呪文名 モード・効果範囲 コメント

	LITOFEIT リトフェイト	常時 一定時間中	空中浮遊により、トラップやシュートを回避する。また戦闘からの逃走確率もアップする。ただし、床の崩壊時には役に立たない。
	ROKDO ロクド	戦闘時 敵・グループ	敵・グループを石化させる、カティノの強力版。とはいものの、信頼性は高くない。同レベルにはもっと役立つ呪文があるはずだ。
5	SOCORDI ソコルディ	戦闘時 ---	異空間から魔物を召喚する。戦闘の支援や、盾代わりに使ってもいい。何が現れるかはランダム。魔物だけでなく意外な使用法が。。
	MADALTO マダルト	戦闘時 敵・グループ	強烈な冷気を放射し、8~64のダメージを与える。中盤からの主力呪文の1つだ。ただ、敵も使用することが多い。油断は禁物。
	BACORTU バコルツ	戦闘時 敵・グループ	敵の周囲に結界を張り、呪文を無効果させる。コルツより強力だが、グループにしか効果がない。複数使用をお薦めする。
	PALIOS パリオス	戦闘時 敵・味方全て	双方の作った魔法障壁を打ち消す。コルツ・バコルツを無効するのだ。自分達より、敵が唱えてくる方に注意すべし。
	VASKYRE スパスカイアー	戦闘時 敵・グループ	ランダムなダメージを与える。データスが変化したり、単にダメージを受けたりもする。敵の使用に細心の注意を払うこと。
6	MAMOGREF マモグレフ	戦闘時 味方1人	ACを-10に低下させる呪文。非常に強力な防御の呪文だが、このレベルなら、ACよりも、呪文の防御に気を使うべきだ。

レベル 呪文名 モード・効果範囲 コメント

	ZILWAN ジルワン	戦闘時 敵1体	アンデッドに500~1000のダメージを与える呪文。ダメージ制になったものの、特徴は変わっていない。成功を祈れ。
	LOKARA ロカラ	戦闘時 敵全員	地割れを起こし、敵を集団単位で飲み込む。羽根のある敵など、特定の敵には通用しない。また、影響の無い敵は無傷のままである。
	LADALTO ラダルト	戦闘時 敵・グループ	強力な吹雪を起こし、34~98のダメージを与える。このレベルでは最も確実な攻撃呪文だ。多用すべき呪文である。
7	MALOR マロール	常時 ---	戦闘時に唱えるとランダムに、キャンプ時に唱えると任意の地点へテレポートする。当然だが、きかないエリアも多く存在する。
	MAHAMAN マハマン	戦闘時 ---	奇跡を起こす呪文。何種類かの中から3つを選んで使用する。強力だが、術者は1レベル分の経験値を消費してしまう。
	TILTOWAIT ティルトウェイト	戦闘時 敵全員	核爆発のパワーを開放し、10~150のダメージを与える。無効できない相手はまず絶命するだろう。
	MAWXIWTZ マウジウツ	戦闘時 敵全員	バスカイアーの強力版。全ての敵にランダムなダメージを与える。呪文の意味は大混乱なのだから、その効果も実際に多彩である。
	ABRIEL アブリエル	戦闘時 ---	ゾーンの魔法の橋を打ち消す。また、通常時に唱えるとランダムな効果が生じる。シナリオ終了後に習得することができる。

僧侶呪文

PRIEST SPELL

回復と防御を主とする僧侶呪文。しかし攻撃系呪文もかなり強化されている。攻め時を見きわめるのだ。

レベル 呪文名 モード・効果範囲 コメント

1

DIOS

ディオス

常時
味方1人

HPを1～8回復する、回復系の基本呪文である。なんとも心もとない呪文ではあるが、4レベルのディアルまでは、これで我慢。

BADIO

バディオス

戦闘時
敵1人

ディオスの反呪文で、1～8のダメージを与える。こんな呪文を使うくらいなら、ディオスを唱えるほうが何倍もマシ。

MILWA

ミルワ

キャンプ時

30歩の間だけ迷宮を明るく灯す照明の呪文。こんな短時間では、使うだけ無駄というもの。治療にまわそう。

KALKI

カルキ

戦闘時
味方全員

全員のACを1低下させる。ACが1低下した位ではたいした変化はないので、唱えるのは気分の問題だろう。

PORFIC

ポーフィック

戦闘時
使用者

術者のACを4低下させる。モグレフと同じで、唱えるメリットが全く無い。僧侶が3人目ならば、使うのもいいかも。

2

KATU

カツ

戦闘時
NPC 敵1人

NPCを魅了して友好的にする。戦闘時に唱えると、敵に攻撃されにくくなる。成功するかは、術者のレベルに左右される。

CALFO

カルフォ

宝箱開封時

宝箱の罠を95%の確率で見破る呪文。盗賊とカルフォを併用すれば、ほぼ誤認することはない。モンティノと相談して使うこと。

MONTINO

モンティノ

戦闘時
敵1グループ

敵の呪文を封じこめる。前作より効きにくくなっているため、余り過信すると痛い目に会う。コルツと併用すれば安全性が増す。

レベル 呪文名 モード・効果範囲 コメント

1
KANDI
カンディ

キャンプ時

別れた仲間や死体を探す。相対座標で表示されるため、役に立たない。まあ、ただでも使わない呪文ではあるが…。

3
LATUMAPIC
ラツマピック

常時

敵の正体を見極める呪文。今回は不確定の敵はモザイクで表示されるので、慣れれば唱えなくても識別できるようになる。

DIALKO

ディアルコ

常時
味方1人

眠った・麻痺した味方を治療する呪文。麻痺することはパーティーの戦力の低下につながり、すぐに治療しないと全滅の危機も。

BAMATU

バマツ

戦闘時
味方全員

パーティーのACを3低下させる呪文。戦士系との戦闘で長期戦になりそうな時に唱えると良い。重ねて唱えると効果大。

LOMILWA

ロミルワ

キャンプ時
一定時間中

長時間有効な照明の呪文。ダークゾーンや、特定のフロアに入ると効果が切れる。今回は隠し扉が見えないので使わなくてもいい。

HAKANIDO

ハカニド

戦闘中
敵1体

敵のMPを奪う。高度な呪文をつかう敵には有効だが、一匹にしか効かない為に使えない。敵に使われた時は残りMPを確認する事。

4
DIAL
ディアル

常時
味方1人

HPを2～16回復する。4レベルのくせに回復量が少ない。また、同レベルにラツモフィスがある為になかなか使えない。

BADIAL

バディアル

戦闘時
敵1体

敵に2～16のダメージを与える。単体攻撃の上に弱いので、誰も使わない呪文だ。このレベルには貴重な呪文が多すぎる。

レベル 呪文名 モード・効果範囲 コメント

LATUMOFIS
ラツモフィス

常時
味方1人

毒を治療する、大変貴重な呪文。このレベルのMPは、この呪文の為に使うべきである。放っておくと、キャラはすぐに死に至る。

MAPORFIC
マポーフィック

常時
一定時間中

冒険中パーティーのACを2低下する。2ランク上の鎧を付けるようなもので、迷宮に入ったら即座に唱えるべきである。

BARIKO
バリコ

戦闘時
敵1グループ

石つぶてを放ち、6~15のダメージを与える。貴重なMPを使って唱える割りには弱すぎる。攻撃は魔術師に任せるべきである。

5

DIALMA
ディアルマ

常時
味方1人

HPを3~24回復する。しかし効果にばらつきがあり、信用に欠ける呪文である。マディを覚えるまで最後の辛抱だ。

DI
ディ

キャンプ時
味方1人

死者を蘇生させる呪文である。だが成功率が低く、蘇生しても生命力を失い、HPも1の状態である。カント寺院に任せた方が良い

BAMORDI
バモルディ

戦闘時

異世界から魔物を召喚する呪文。使用法はソコルディと同じで、2グループ以上の召喚は出来ない。魔物はソコルディとは異なる。

MOGATO
モガト

戦闘時
敵1体

悪魔系を魔界へ追い返す呪文。しかし悪魔は無効果能力が高く、なかなか成功しない。余裕がある時以外は頼らない方が賢明だ。

BADI
バディ

戦闘時
敵1体

敵の心臓を止めて息の根をとめる呪文。アンデッドには効かない。成功率も低く、まず使わないだろう。敵の使用に要注意。

レベル 呪文名 モード・効果範囲 コメント

LOKTOFEIT
ロクトフェイト

6

常時

城に強制帰還する呪文。今回は、所持品と金を失わない代わりに、呪文を忘れるようになった。いざと言う時の為に温存しておこう。

MADI
マディ

常時

味方1人

死・灰以外からの状態の回復で僧侶の存在意義とも言うべき呪文。この呪文が切れたら、帰り支度を始めるべきであろう。

LABADI
ラバディ

戦闘時

敵1体

敵のHPを1桁残して全て奪いとり、術者のHPに還元する。無効果能力さえ無ければ確実に決まる強力な攻撃呪文である。

KAKAMEN
カカメン

戦闘時

敵1グループ

炎の嵐を起こし、18~38のダメージを与える。高レベルの呪文のくせに、全く非力な呪文である。マディに注ぎ込むべきである。

MABARIKO
マバリコ

戦闘時

敵全員

僧侶のティルトウェイトと呼ぶべき呪文で、全ての敵に18~58のダメージを与える。結構MPが余るので、多用しても構わない。

IHALON
イハロン

キャンプ時

味方1人

特別な願いを叶える呪文である。特性値の上昇や若返りなどだが、唱えると、呪文を忘れてしまう。余り乱用すべきではない。

BAKADI
バカディ

戦闘時

敵1グループ

死の言葉を投げかける集団攻撃のバディである。成功率はレベルに左右されるので、あまり過信しない方がいいだろう。

KADORTO
カドルト

キャンプ時

味方1人

死・灰からの蘇生の呪文。HPはフルだが、生命力を失うので、やはりカント寺院に任せた方がいい。ロストは恐い。

城

リルガミンの街は冒険者達の重要なベースキャンプ。その地理を熟知して探索を快適に進めよう。

リルガミンは冒険者の第二の故郷



リルガミンの街

トレボー王の時代から、時代を越えてなお頑固なままでその変わらぬたたずまいを見せる「災厄の街」リルガミン。この地はすでにウィザードリイファンにとって第二のふるさとともに言えるのではなかろうか。

「CASTLE」の画面では、このリルガミン城塞都市のイメージイラストが描き出されている。中央の大通りを挟んで並ぶ建物は商店街か、あるいは軍事施設か？ 単なる壁ではなく建物となっているらしい城壁に守られて、巨大な王城がそびえ立っている。並立しているのはカント寺院か？ 壮麗な表面に隠れるようにある雑多な建物は人口の多さを推測させる。岩山に開いた洞窟、城の外にある訓練場、これらを眺めながら、自分なりのリルガミン市景を推測してみるのも面白い。

そしてこのリルガミンの城は冒険へのベースキャンプとしての機能を磨き上げてきた。災厄の街リルガミン。そこから多くの冒険者が、英雄が育つてゆくのである。この城塞都市の機能をあますところなく把握しておこう。

宿屋と酒場

ギルガメシュの酒場と冒険者の宿。酒場は出会いの場所であり、ここで意気投合した者が命を預け合うパーティとなって冒険に旅立つのだ。装備や金のやりとりもここ。

宿屋の方は宿泊することによってHPとMPを回復させる。迷宮内にもこの効果をもった泉などがあるが、レベルアップさせるにはここへ戻らねばならない。高額な部屋の方が回復効果は良いのだが、無料の馬小屋を使用し、回復は呪文で行うというのが定石だね。

ボルタックの店

アイテムの売買と鑑定などを行うのがボルタック商店。販売利益を50%も取り、ボッタクリの異名を取る強欲な店であるがこれはやむを得ない。ウィザードリイVはずいぶんと金を消費するシナリオなので恨み言もいいなくなるね。

しかしその識別能力は確実であるので、財力さえあれば呪われる危険を冒すよりは任せてしまいたい。呪われたときはイハロンの呪文を使ってしまうよりはここを利用しよう。

カント寺院

復活と回復をそのサービスとするカント寺院はいまだ健在だ。本尊にカドルト神を崇め、金さえ払えば回復の力を与えるという現実的な教団だ。

カント寺院のカドルトはかなり成功率が高いとはいっても、2回の失敗の後のロストは避けられない。本当に重要なキャラクターについては、迷宮内でマハマンの特殊効果によるものかセーブしてのやりなおしカドルトを試した方が良い。だいたいにおいてセーブ機能によって死は避け易いものなのだ。

それゆえに今回のカント寺院は、回復呪文を習得する前に頼るくらいだろう。序盤で遠慮無く麻痺や石化攻撃をする敵も登場するし、買の効果もかなりシビアだ。

もう一つ、NPCを殺してしまったときにはカント寺院に収容されているので、金を払って復活させてやらねばならない。このカドルトに関しては失敗することはなさそうだ。

町外れの機能

まちはずれには訓練場がある。本来はトレボー王の兵士教練施設であったらしいが、現在は各職業ギルドが管理しているとか。冒険者を登録して無秩序な行動を抑えたり、適性に合わせて基本技術を教え込んで一人前の冒険者に育て上げる場所だ。

ここでキャラクターを創造したり、転職させたりすることができる。しかしこれらの操作には注意が必要だ。うっかりした操作ミスなどで大事なキャラクターを消去してしまったり、奇妙な転職による大失敗を犯したりしないようにしよう。ゲームに慣れているほど不注意な失敗は犯し易いものだ。ちなみに訓練場にいったん入ると組んでいたパーティは自動的に解散させられてしまう。小さなことだか把握しておくと便利だったりする。

そして、町外れには迷宮への入り口もある。用意はできただろうか？ 冒険の準備が整ったのなら、危険な冒険に旅立つことにしよう。



戦闘

迷宮の中に待ち受けるのは、モンスター達との激しい戦いだ。奇襲や後列からの攻撃が、さらに巧妙な戦術を要求している。

手に汗握る、シビアな戦い

戦闘の醍醐味

ウィザードリイは戦闘が面白い！と言いつつも、それでも悪くない。武器による直接攻撃と様々な呪文の組み合わせ、あるいは防御や撤退のタイミング。相手に合わせて絶妙な対応を取ることが勝利を招く近道だ。

WIZ5に登場するモンスターは170種類を越える。そのすべてにそれぞれの個性が明確に与えられている。豊富な敵とそれに対する対応。この無限とも思える組み合わせはプレイヤーを飽きさせることがないようだ。いかにして効率的に勝利を収めるか。いかに早く、いかに被害を少なく、いかに呪文消耗を少なく敵を倒すか、その戦術をいろいろ考えてみることにしよう。

モンスターとの遭遇

しかし盲目的にモンスターをなぎ倒して行けばいいわけではない。戦闘の目的である経験値、得られる宝をしっかりとみきわめて効率的な戦闘のみを行うようにしたい。どれだけの経験値が入ったかにも注意を払おう。

手ごわいわりに得るもの少ないモンスターもいれば、倒し易く経験値も高いというお得なモンスターも存在している。これらモンスターにはある程度の出現場所が決まっているので、嫌な敵の場所は素早く通り過ぎ、得な敵の場所ではゆっくりとレベルアップや金稼ぎに励むようにしたい。

出現場所が固定されているモンスターもある。それらとの戦いの前にはきちんとHPを回復させてからのぞむべきだ。

迷宮の戦術

どういう戦闘の組み立て型で敵を倒すか、この戦術については一概に言葉することはできない。しかしどの場合でも共通していることは、相手のベースではなく自分のベースで戦闘を進めるということだ。いくつかの戦術原則とも言えるようなものをあげてみよう。

1：準備を万全に整えよ

戦闘に入る前に、マポーフィックなどをきちんとかけておこう。持続呪文は冒険中に途絶えてしまうこともあるので、時々はその効果を確認しておきたい。減ったHPを回復させたり、毒や麻痺をなおしておくのも当然。

2：魔法の使い手から倒せ

呪文の圧倒的な破壊力というものは敵に回せば実に恐ろしいものだ。魔術師のみならず僧侶も同様。モンティノ、カティノなどで無力化することや、強力な攻撃呪文や直接攻撃で相手を黙らせよう。

3：敵グループを減らせ

この件は単純には言えないのが、こう考えていればおおむね間違いない。相手は頻繁に順番変更をしてくるので、傷ついた者を攻撃の届かない後ろに下げて治療する、などということを行われるよりは集中してグループをつぶしていく方が良い。呪文をかけるときもまとまって倒せるからね。

4：交戦時間を把握せよ

長期戦で倒すか、短時間の戦力集中で倒すか、それを考えておくことだ。それによって支援呪文を使うか否かが変わってくる。防護呪文や召還呪文も使いこなそう。

的確な戦術は窮地を救う



後列よりの攻撃手段

パーティのメンバーはわずかに6名。効果的に戦闘を進めるには、その全員を戦闘に参加させる全員攻撃を目指したい。

後方の僧侶、魔術師は呪文を唱えないときは手持ち無沙汰になりがちだ。身を守りながら戦闘を眺めているというのではあまりにももったいないというものだ。彼らも有効なアイテムを入手すれば遠距離攻撃ができるようになる。それらの効果は決して高いものではないのだが、それでも無いよりはましだろう。僧侶の場合などは状況によっては思い切って前列に出してしまうというのも一つの手段だ。惜しいことながら遠距離射程の強力な武器は戦士用にこそ多いので、戦士を後ろに下がらせてしまうのである。

一方、盗賊は身を隠して待ち伏せ、奇襲するという戦法がとれるようになったので有効に生かしたい。事前動作が必要だとはいって、そのダメージはかなり高いものが期待できる。

最強の装備を求めて

キャラクターを強くするのなんといつても武具の力である。忍者ならまだしも、戦士達は素手ではその力を発揮できない。強力な武器は10レベル分の成長にも勝るのである。

キャラクターは最初から職業ごとに決まつたいくつの装備を持っている。どれもさして効果のないもので、早いうちに金をためてボルトック商店に揃っている装備を購入したいものだ。

しかし真に強力な武器は迷宮の中で得ることができる。それも強力な敵の宝箱にほど良い武器や装備があるので、それを狙おう。どの敵がどの武器を持っているのかは、ある程度決まっている。例えば最強の剣であるオーディンソードなどはソーンや、ある敵が希に持っているだけだ。ムラマサなども強力な悪魔の手の中にある。

それらを入手するには地獄の底を徘徊し、壁をこまめに叩いて敵を求めることが必要になるだろう。

交渉

ウィザードリイVのダンジョンは生活感にあふれている。
そこで出会う者達すべてが敵ではないだ。交渉は重要だ。

迷宮は彼らの生活空間なのだ



おそらく始めに出会うであろう人物、グブリ・ゲドック。彼は素直な情報提供者であるが、より深い階にはより手ごわい登場人物が現われる。慎重に交渉をはじめよう。

迷宮の住人達

ウィザードリイVのダンジョンは廃墟や迷宮というよりは、雑居ビルのような雰囲気があると思うのだ。地下一階はブレザーフッド教団。三階はルーンの部屋や盗賊のねぐら、五階などはすべてがマンフレッティの店となっている。実に生命感にあふれているのだ。

初期のウィザードリイの迷路ゲームのようなマップから、後にデザイナーのブレッドリーがウィザードリイ6「ペイン・オブ・ザ・コズミックフォージ」で見せてくれたような完全に必然性のあるマップ構成への移行が見えるようで楽しい。

この雑居ビルの住人たちは、ソーンの反逆によって不意にあふれかえったモンスターたちに困惑しながらも、したたかに自分のライフスタイルを守っているのだろう。彼らはあまり積極的ではないながらもそれぞれのやりかたで事態の収拾のために力を貸してくれるとなる。

WIZ 5 名士録

ウィザードリイVには豊富なNPCが登場する。重要な者も多いが、ほとんど意味を為さないようなヒントを残して去って行く者もいる。ことにそのような者は固定の場所に動かさずにいるわけではなく、一定のエリアにランダムに登場するので、クリアしてずいぶんたった後だというのに初めて出会うことがあるのだ。なかなか奥が深い。

冒險の中で幾人かのNPCとは本当に重要な出会いをすることになるだろう。位置や役割などの攻略については後のマップ紹介で触れるが、それを読みたくない、自力でコンプリートしたいという人、酒場の噂話という程度に以下に耳を傾けて欲しい。

まずは地下1階のグブリ・ゲドック。彼はブレザーフッド教団の司祭であり、この危機について心を痛めている人物だ。事件のあらましについて語ってくれるだろう。

同じく地下1階に隠れ住む笑うヤカン。謎の存在である彼は冒險の進行に重要なヒントを与えてくれるであろう物知りだ。

地下2階の泉のほとりに住む、スパークのアヒル。その価値をとぼけた外見で判断することはできない。彼は実に重要な情報提供者となるはずだ。

地下3階の隠者、予言者ルーン。すべての時を越えた存在だと語る彼が強力な存在であるのは疑う余地がない。いささか哲学的ながらも学ばねばならない謎について重要な解説を加えてくれるだろう。

地下4階を徘徊している醜い巨人、マッドストンバー。彼は多くの時を苦しみながらこの迷宮で過ごしたゆえに、その中の動きを良く把握しているようだ。

戦いを避け、情報を引き出せ

交渉術の数々

NPCの機嫌を損ねないようにすること、交渉はこの一点に帰結すると言えるだろう。彼らは誰もが悔り難い敵であるのだ。

話す

順当な手段だ。NPCとは一度だけ話をすればそれでいいというわけではない。進行によって新しいコメントが得られるときもある。あとで「メモを見る」で見直せる。

戦う

戦闘は最終手段だ。最初に断っておくならば、このシナリオには「殺さねばならないNPC」というのは存在していない。

盗む

重要なアイテムを持ちながら、どうしても渡したくないと言う奴もいる。そんな相手にはこの手段を取るしかない。レベルの高い盗賊の能力が必要だ。安易に試すのは避けよう。

アイテムを買う

お金を渡す

相手が不機嫌なときは、返事をしないときは金を渡して気分をなおしてもらおう。ある程度まとまった額が必要となる。

アイテムを渡す

通過のためにアイテムを渡す必要があるときがある。お金の代わりに物で機嫌をなおしてもらおうとすることもできる。

カツ

魅了の魔法、KATUを唱える。相手がいきなり攻撃してくる場合があるので、その予防にまずはカツを唱えておいて損はない。

アイテムを売る

NPCは重要なアイテムを持っている場合が多い。盗もうとせずにきちんと買おう。

アイテムを売る

あまり意味がない。持ちすぎたアイテムを捨てるよりはいいという程度だね。



探索行

準備が終われば、いよいよ迷宮へ出発だ。しかし迷宮の中には様々な仕掛けが待っている……。

危険が待ち受ける地下迷宮



ソーンの防衛網

冒險者一行が目指すのは全九層へも及ぶ迷宮だ。ブラザーフッド教団の反逆者であるソーンはこの地下迷宮深くにある「三軸の門」の秘密を発見し、その力を奪うと共に強大な魔力を身につけることとなった。

どうやらこの迷宮は本来はごく穏やかな地下建造物であったようだ。ワードナの迷宮やニルダの神殿跡の例をあげるまでもなく、リルガミンの近くにはこのような地下建造物が無数に散在していると思われる。巨大城塞都市と呼ばれるリルガミンはこのような地下建造物でその軍事的防衛効果と人口への対応をしているようなのである。

しかしソーンの反乱の後、この地下建造物は怪物どもの徘徊する迷宮と化した。すでに神殿への参拝者も歓樂街への客もない。彼女は召還呪文や餌で、そして宝をばらまくことで、モンスターや悪人どもを集めた。労せずしてこの建造物をリルガミン軍も入れない鉄壁の防衛の地下要塞へ改装したのである。

迷宮の危険

この地下迷宮には様々な危険な仕掛けがいっぱいである。怪物達との遭遇がその最大のものであるが、迷宮の危険はそれに留まらない。探索には細心の注意が必要だ。

まずは落とし穴などの罠。不意に足元に聞く落とし穴は少なからずダメージを与える。不運な者やか弱い者には致命的になるだろう。たとえ高レベルの忍者であってもこれを避ける術はない。

身を守るには場所を覚えること、そして浮遊呪文リトフェイトを唱えておくことだ。しかし避けられないものもある。またダメージだけではなく石化や灰化をもたらすような罠も存在している。

また、他の階へ落とされるシュートや、ワープポイントがある。望まぬ移動は命取りになりかねない。デュマビックは余分に唱えられるように残しておきたい。危険な状況では迷わずロクトフェイトを唱えて城へ帰還してしまうと良いだろう。

戦いだけが冒険ではない

盗賊の能力

宝箱番との酷評を受けていた盗賊も、ワードライVとなってさらなる特殊能力を有するようになった。戦闘時の痛快な活躍はなかなか楽しい。

その他にも探索において行動の選択肢はバラエティに富んでいる。鍵開けや隠されたものの探索、それらは必ずしも盗賊にしかできないというものではないのだが、ここは本職ということを彼らに任せておきたい。

宝箱の鍵開けは、まずは罠の種類の識別、そして罠を外すという2段階の行動を取る。カルフォの呪文を使用すれば識別はより確実だ。重要な場面では惜しまず使おう。しかしWIZ5に登場する罠はきわめて凶悪なものばかり。即死や灰化やテレポート、まるで手加減を知らないのだ。レベルの低い盗賊は宝箱にうかつに手を出さないほうがいい。

一方、シークレットドア探しはまめに行いたい。目星をつけると、怪しいところには大抵期待を裏切らないで存在している。

泉と水泳

WIZ5を代表する存在、それはあちこちにある泉だ。地下迷宮の中間フロアに深い泉があるなら、その下の階はどうなっているのかしらん?などと余計な疑問は抱くまい。とにかくこの泉の探索はコンプリートの為に必要であるばかりか、実に助けとなる存在もあるのだ。

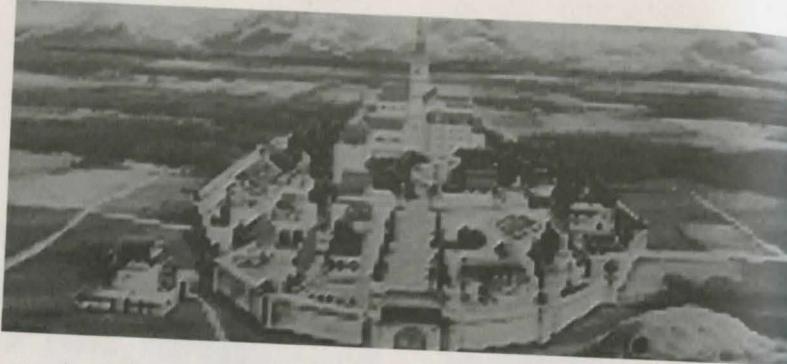
しかし、深いところへ挑もうとすると容易に溺れてしまう。泳ぎを覚えるには少しづつ深いところに慣れさせる必要があるのだ。浅瀬で何度も潜っても技術は上がらない。自分の水泳技術より数レベル深いところまで潜ることによって、技術は上がって行く。無理をすればするほど技術は高くなるので、きちんとセーブして2~3レベル上を狙ったほうが効果的だ。

泉の多くは有害なものが底には貴重なアイテムが沈んでいることが多い。また治癒や呪文回復の効果があるところもあるので、冒険の補助としよう。



迷宮攻略

九層の迷路を踏破し、宿敵を倒せ



ハート・オブ・メイルシュトローム。深い迷宮への旅は実にエキサイティングなものとなるだろう。しかし、それは決して楽な道のりではあるまい。あるときは強力なモンスターに行く手を阻まれて絶望し、あるときは難解な謎に突き当たって諦めたくなることもあるだろう。

だが、おそらくあなたはそれを突破したときの喜びを何倍にも感じるはずだ。年寄りの説教のようで不本意な言葉であるが、これはウィザードリイにおいては永遠の真実なのである。

しかしこのシナリオは決して不当にイジワルなものではないので、まずは独自でコンピュートを目指すことをお勧めしたい。オートマッピングと自動会話システムは苛立たしいひとときは僕らからぬぐい去ってくれたのだ。詰まつたときは次ページの冒険スケジュールを参照し、その後にマップガイドを読むようにして欲しい。

ゆっくりとキャラクターを育てながら迷宮を解きあかし、進んで行くという方法を取るか、あるいは無駄なことを少しでも避けて早くゾーンの首を取ることを目指すか、それはあなた次第だ。

ついに口を開いた地下迷宮。その奥に待つものは？君がゲートキーパーを救い、ゾーンを倒す日はけっして遠くない。

マップはかなり広くイベントも多いので、紹介は右ページにマップと座標、そして左ページにイベントの内容とその場所について述べてある。紹介順番はあなたが辿るであろう順番を予測し、意識したものであるが、必ずしもこれに従う必要はない。好きなフロアへゆき、好きなことをする自由度が「ウィザードリイ」にあるのだから。

各フロアの登場モンスターについては後のモンスターの章において語られているので合わせて参照して欲しい。

しかし、各所に隠されているシークレットドアについてはその場所を明かすことができないので、ご了承を。リドルの答についても自分で見つけだして欲しい。

- - ドア
- ↑ - 上へ
- ↓ - 下へ
- Ｅ - エレベーター
- ▨ - ダークゾーン

神速攻略のための冒険スケジュール

- B1 リルガミンの宝珠、銀の鍵を発見。
- B1 グブリ・ゲドックに話を聞く。
- B1 犬の像を越え、アイロノーズから真鑑の鍵を購入。
- B1 ベルトコンベア停止。トークンの入った袋を発見。
- B2 ラム酒とエレベーターを発見。
- B2 スパークのアヒルと出会う。
- B2 かなのこを発見。
- B2 除霊の秘薬を入手、宝石の笏を入手。
- B3 マッドストンパーからゴムのアヒルを購入。
- B1 スパークのアヒルからましらのワンドを入手。
- B3 泉から金の鍵、石化した悪魔を入手。
- B3 宝石の笏で寺院に入り、青いろうそくを入手。
- B3 青いろうそくを使って突き当たりを通過。
- B4 バッテリーを発見。泉で骸骨の鍵を入手。
- B5 スナッチに時計のヒントを聞く。
- B3 霊化装置で懐中時計を再生。
- B4 石化した悪魔で通過、カードを入手。
- B4 金の鍵、骸骨の鍵、懐中時計でルーンと出会う。からくりヒバリを入手。
- B6 氷の鍵を発見。
- B6 泉からカードを入手。
- B6 イビルアイズから金のメダリオンを入手、ヨグを復活させる。
- B6 フェリーで氷の城へ侵入、カードを入手。
- B7 泉から水の杖を入手。
- B7 からくりヒバリで通過、鳥から大気の杖を入手。
- B7 カンジから稻妻の杖、ザナから炎の杖を入手。
- B7 ましらのワンドで通過、大地の杖を入手。
- B7 カードのロードに通してもらい、三軸の門へ！

地下1階

ついに始まるメイルシュトロームへの旅。
即座に広大で危険な迷宮の探索が始まる。

低いレベルの冒険は充分すぎるほど慎重に進めて行こう。数度の戦闘のみで無理をせず城に戻る。ことに出現する宝箱の買は地下1階とはいえ、かなりシビアだ。即死の罠やテレポーターも少なくない。3レベルくらいまでは宝箱は捨ててしまってもいい。まずは地図を埋めてゆくことを考えよう。グブリ・ゲドックによってようやく説明がなされる。

E0 N0 迷宮の入り口。城への階段がある。

E19 N9 祭壇に「リルガミンの宝珠」を発見。こんな貴重なものが何故かくも無造作に置かれているのだろう……かなり悲しい。

E27 N14 壊れた木箱が散乱するその奥、「銀の鍵」が隠されている。

E26 N9 落とし穴！序盤では致命的なりかねないので位置を覚えて注意したい。

E8 N17 「リルガミンの宝珠」で通過できる。

E8 N24 ブラザーフッド教団の司祭、グブリ・ゲドックと出会う。事件のあらましを長々と伝えてくれるので話だけを聞いておこう。余計な買い物は不要だ。

E5 N27 「銀の鍵」が必要な扉。ここへの近道ができるシーケレットドアが存在する。いろいろ探してみて欲しい。

E7 N28 下り階段。B2のE13N7へ。

E8 N4 西にダークゾーンの中の扉。重要なが見落とし易いので気をつけて。

E4 N4 ポロボロの死体が不意に襲ってくる。倒せば「トークンのはいった袋」を発見。

E6 N3 「真鍮の鍵」が必要な扉。

E6 N4 動力室。メッセージの逆を4手順だ。きちんと説明を把握すれば間違えることはない。手を実際に動かしてみるのも良い。

E5 N2 動力室を停止させなければベルトコンベアで自動移動する。縦穴から地下2階へ。DBCA

E12 N1 縦穴。B2のW16 S6へ落下する。浮遊呪文リトフェイトを使用すればその上を渡ることができる。

E9 N5 B2よりの脱出場所。

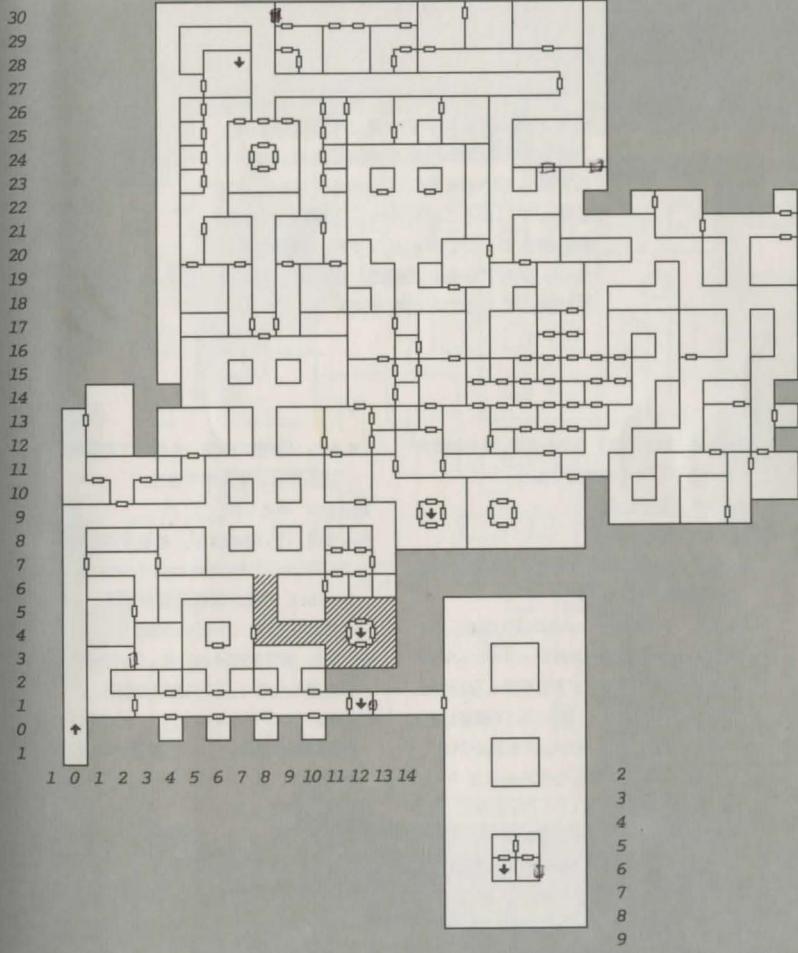
E12 N4 「トークンの入った袋」を使用すると移動装置が作動。B2 E1 S8へ。

E20 N27 像の問い合わせ。その答は有名なモンスター名だ。闇の貴族、血に飢えた黒い影…ひらがなで6文字、英語7文字だ。

E21 N27 この回廊を歩いているとドワーフのアイロノーズと遭遇する。彼から「真鍮の鍵」を購入しておこう。いくつかのヒントも得ることができる。

E20 N30 シーケレットドアを越えて、笑うヤカンと遭遇。ヒントが得られるか随分と金もかかる。彼から情報を聞き出すのは中盤以降で構わないだろう。敵にするにはかなり強力。

E18 S6 地下6階 E3 S27へのシート。当然危険な場所へ飛び出すので、序盤はその存在は無視して欲しい。



15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

地下2階

序盤の要となる地下2階。効果的なレベルアップを図って後の冒険を楽にすべし。

ダークゾーンや落とし穴が存在しているが、地下2階はあまり不安を感じずに歩ける良いフロアだ。水泳の技能を伸ばしたり、ゴーレムと戦っているうちに10レベルくらいにまで成長してしまうことだろう。上級職業への転職を考えてもいいタイミングだ。重要なのはスパークのアヒルとの遭遇。彼のところには再び戻ってくることになるだろう。

W16 S6 落とし穴。B1のE12 N1の縦穴より落下してくる場所である。

W13 N7 落とし穴。

W17 S1 落とし穴。

W5 N2 ロープを伝ってB1へ脱出できる。出る座標はE9 N5だ。

W9 N8 ダークゾーンの中の昇り階段。B1のE7 N28へ出る。このダークゾーンの中からはシークレットドアを発見しなければ出ることができない。落ちついで調査しよう。

W7 N3 ルビーウォーロックが道を閉ざしている。酒好きの彼をなだめるには「ラム酒」を渡してやればいい。ちなみにJICC出版局より発売の「ウィザードリイ小説アンソロジイ」収録の「酔いどれの墓標」は彼が主役だ。傑作なので読んでみて欲しい。

E9 N10 健康温泉。HPが回復するが眠ってしまう。泳ぎの練習には悪くない。ここにスパークのアヒルが出現。情報入手に重要な役割があり、後に「ゴムのアヒル」とひきかえに「ましらのワンド」をくれる。

E13 N10 ドワーフ達の酒場。軽いヒントを得られるがかなり荒っぽい男ぞろいだ

E4 N3 探すと「かなのこ」入手できる。E2 N0 ルーンについてメッセージがある。

E4 N0 「除霊の秘薬」を使って悪霊を退散、「宝石の笏」入手できる。

W10 S14 落とし穴。

W16 S12 汚い水たまり。あまり有効なものではないので近づかないほうが良い。唯一、レベルEで呪文回復効果がある。レベルFにはスピランカーとの戦闘。

E1 S15 鎮で封印された扉。「かなのこ」で鎖を断ち切ろう。この音は必聴だ。

E8 N0 ルドルフのスピリッツ市場。3種類の材料の調合によって「除霊の秘薬」を合成できる。スパークのアヒルの話を参考に。

E8 S12 落とし穴。

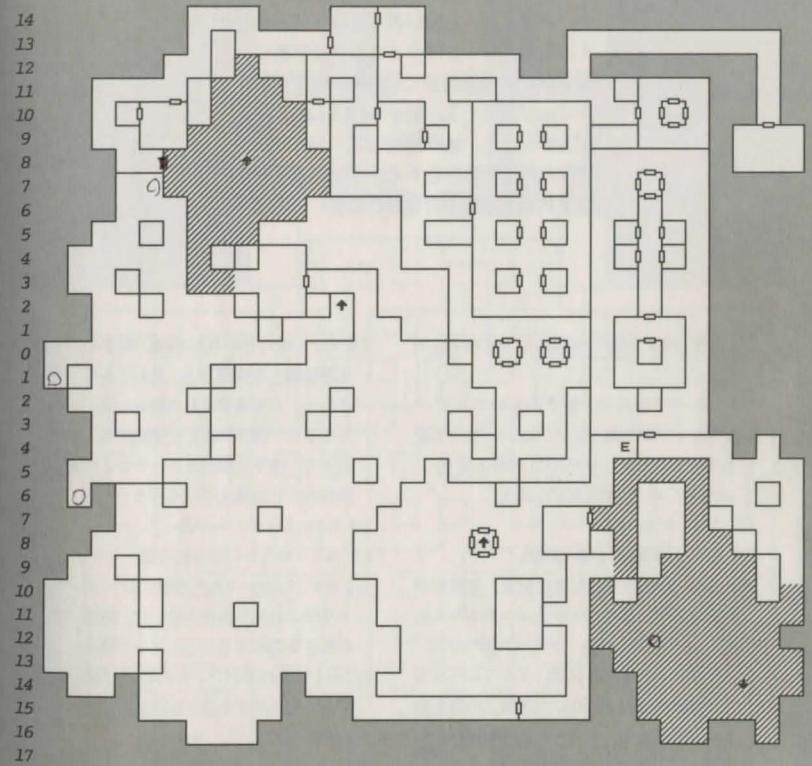
E12 S14 ダークゾーンの中に下へ降りる梯子。B3のE12 S14へ。

E1 S8 地下1階へつながる移動装置。キラキラ光る門へ入るとB1 N4 E12へ移動。

E4 S12 看板。この場所は拷問場であり、飢えたハーハーリビーストが徘徊している。必ず倒さねばエレベーターにたどり着くことはできないようだ。

W3 S14 古びた木箱のなかに「ラム酒」がある。熟成されたその味は格別かな？

E7 S4 エレベーター。B2階からB5階までを移動することができる。



17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

地下3階

壮麗な迷宮回廊。複雑な通路の先には危険な戦いが待っている。デュマピックを失うな。

くねくねと曲がる迷宮に方向を見失いかねる。モンスターも強いのであまり長居をしたくはない。セーブのタイミングは慎重に。このフロアの中心付近には NPC のマッドストンバーが出没する。彼から「ゴムのアヒル」が入手できる。結構便利なアイテムだ。シビアなトラップも存在する。リトフェイトを唱えておいて落とし穴を避けよう。

E12 S14 地下2階へのしご。B2のE12 N 8へ。

E7 S4 B2からB5までのエレベーター。

E3 S23 神秘の泉。セーブいろいろ試してみて欲しい。レベルCの呪文変化、レベルEのIQ変化などに注目。

E21 S23 ガスの罠。

E0 S14 「肉体」と囁く部屋。

W2 S14 血の色をした泉がある。危険だが探索は必要。ほとんどがダメージを与えるが、レベルFで治癒、レベルGでVITALITYと引換にHPを得る効果。そしてレベルHでは戦闘の後に「石化した悪魔」の像を得ることができる。もちろんこの戦闘は全員で戦うことができる所以御安心を。

E24 S14 「短命」と囁く部屋。

E26 S14 金色の泉。所持金とMPの変化がある。金をだれかに預けて存分に練習して欲しい。最深部には「金の鍵」がある。

E17 N1 E18 N4へのワープ。

E18 N4 「死」と囁く部屋。

E18 N9 稲妻の罠。

E17 N6 E13 N1へのワープ。

E7 N1 E6 N4へのワープ。

E6 N8 再びルーンについてのメッセージ。

E6 N9 時の失われし部屋。探すと「多次元靈化機」が出現する。B4にある「バッテリー」を使用すると作動し、正しい操作をすると「懐中時計」が完成する。ボタンは4つ。地下5階のスナッチがこの時計の素材のことを覚えているだろう。

E7 N6 E11 N1へのワープ。

E12 N1 やっかいなガスの罠。

E12 N5 KAMA-KAZI 寺院。ロード・ハイマイティとの不快な出会いだ。扉は「宝石の笏」を使用することによって開く。

E12 N8 風の王デジンとの戦い。「青いロウソク」を入手することができる。

E12 S20 落とし穴。

E12 S7 落とし穴。

E16 S6 落とし穴。

E17 S13 落とし穴。

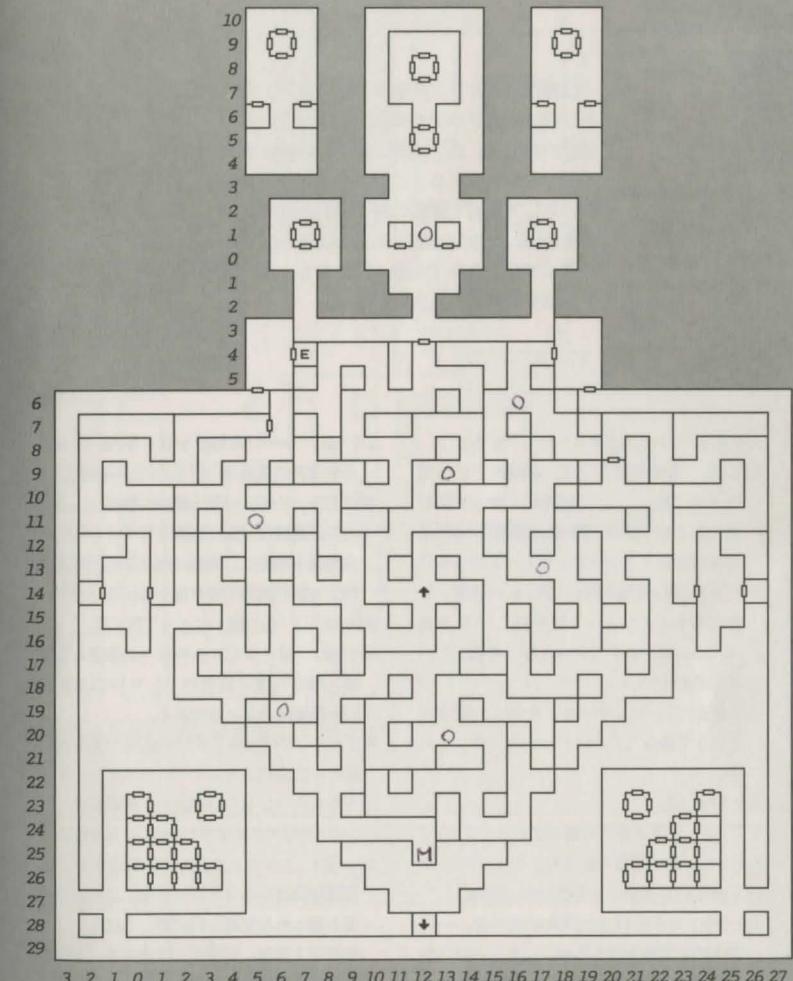
E5 S11 落とし穴。

E6 S19 落とし穴。

E12 S25 「青いローソク」を使用すると扉が開く。

E12 S26 「精神」と囁く部屋。

E12 S28 地下4階への下り階段。B4 W4 S20へ出る。



地下4階

驚くような変形回廊と予言者ルーンの館へ。
不思議な仕掛けが盛りだくさんで待っている。

仕掛けがたっぷりと用意されたフロア。ちなみに僕はこのフロアが実に気に入っている。盗賊のねぐら、長い回廊、ルーンの館と大きく3つに分けられるここは、来る方法も3種類。そして長引く探索に帰り道の心配もしておきたい。このフロアに来るのは充分にレベルアップしてからでも遅くないかも。先に地下5階を探索しても良いだろう。

E6 N3 B1のE15 N9へワープする。

E10 S1 看板が出ている。盗賊のくせに変だよね(笑)。ここで盗賊達と会って話を聞くことができる。曖昧な情報ばかりだが、盗賊だけあってシークレット・ドアも多い。

E6 S17 醜い悪魔の顔。「石化した悪魔」を使用することによって扉が開く。HPが減ってゆく呪いのアイテムだが、装備しないと効果がない。

E11 S16 ニンフとデーモンを倒し、重要なアイテムである「スペードのジャック」を入手。

E5 S13 買い。

E7 S4 地下2階から続くエレベーター。

E8 S4 長い回廊の始まり。デュマピックを見ないと不安になる程の長い回廊だ。

E9 S9 ムチを持った美女が立つ泉。一回潜るのに大金を取られる上にダメージばかりの泉なのだが、レベルJに潜るとネッシーとの戦いの後に「骸骨の鍵」を入手。

E11 S7 探すと「バッテリー」を入手できる。

E18 S8 落とし穴

E18 S7 落とし穴

W6 S20 地下3階への昇り階段。B3のE12 S28へ出る。

E7 S20 ルーンの部屋を示す案内。とりあえず方角の目星をつけるのには有効だ。

W10 S35 ジグソーベンツ銀行の看板。ここから先は複雑な仕掛け回廊となっている。各小部屋を踏破し、通路の四方向の円盤を操作する試行錯誤を繰り返さねばならない。

W15 S21 「金の鍵」によって開く扉。

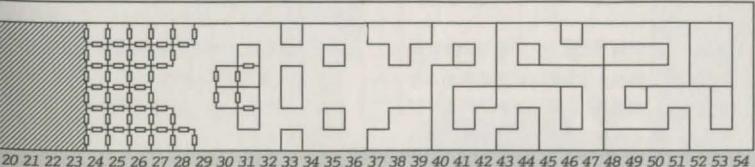
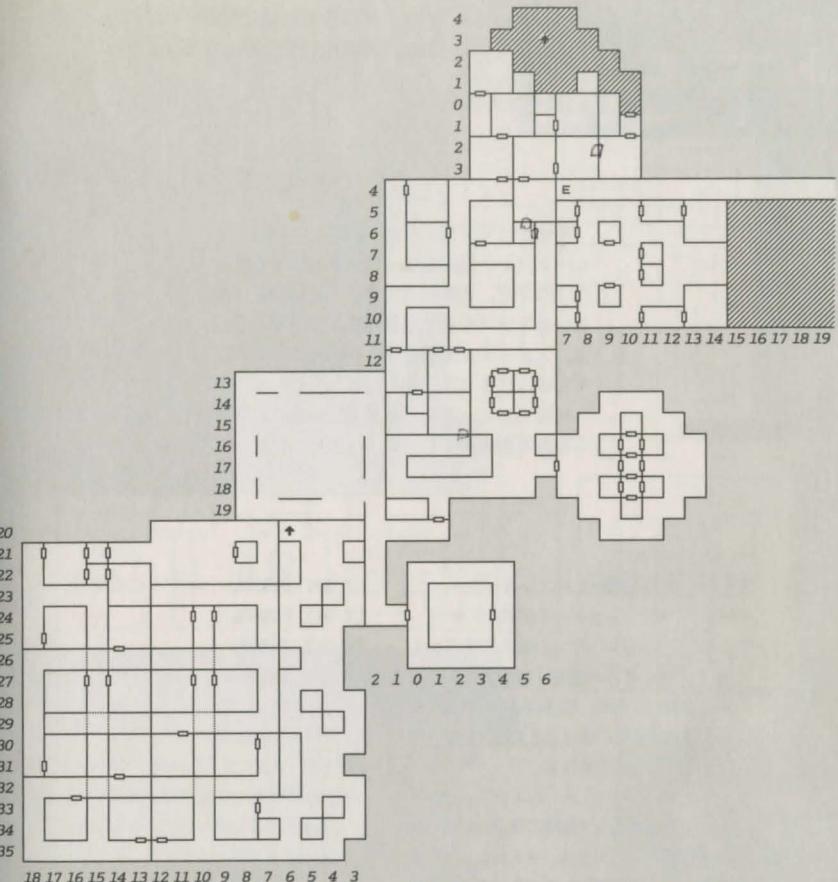
W8 S21 ゴールドスタチューと遭遇して戦闘。倒した後に秘密のトンネルでW6 M17へ移動することができる。

W6 S17 マジックミラーの広間。見えない壁と一方通行、そしてワープポイントで作られたルーンらしい迷路だ。簡単なマッピングでクリアできるので挑戦してみて欲しい。

W1 S24 トーテムの謎かけ。答はルーンと密接な関係のあるアレである。これまで何度も語られた言葉なので難しくはない。ひらがな3文字、英語4文字である(ちなみに濁点は文字数に含めない)。

E4 S24 「骸骨の鍵」によって開く扉。

E2 S24 「僕中時計」によってついにルーンが登場する。かなり高価であるのだが彼から「からくりヒバリ」を買っておこう。ルーンと別れた後は城へテレポートされる。



地下5階

ウィザードリイ最大の歓楽施設、マンフレッティの店。美女達が君を待っている。

全体が「マンフレッティの店」というアミューズメント施設となっているという華やかなフロアだ。古風なモンスターが出没し、美しいホステスや勇壮な警備員が歩き回っている。スナッチが重要な情報を持っているが、その他にはさしてこなさねばならないイベントはない。ユーモアある雰囲気を楽しみながら迷宮を解きあかしてもらいたい。

E7 S4 地下2階からのエレベーター。

E10 S1 マンフレッティの店のポスター。

E7 S1 マンフレッティの店の門番であるピックマックスの登場。彼から「チケット」を買い、さらに渡さねば中に入ることができない。その後は返された「半券」でことが足りるようになる。

W1 S1 プレイハウス・ミステリー・シアター。大金を払って危険に飛び込むという悪質なジョークである。W3 N0へワープする。ワープと落とし穴によって死ぬまで振り回される。脱出の方法はあるのか？

E2 N6 ガラスの舞踏場。ある種の美しさを持った迷路回廊へと迷い込む。

E2 N2 男性用化粧室。ロイヤルガードなどと出くわす可能性が高い。いい気分はない。

E12 N13 女性用化粧室。ホステスの美女達と出会う。彼女らはこのフロアのあちこちに出没し、警備員への口止め料の代わりにちょっとした情報を提供してくれる（俺はチケットを買って入ってんだぞー。なんでお口止め料などを要求されるのだ！）。

E5 S12 狂乱の部屋。ズンチャッチャのりズムと共に振り回される回転床がある。

E2 S11 回転床。

E2 S15 回転床。

E0 S13 回転床。

E4 S13 回転床。

E3 S12 落とし穴。

E1 S14 落とし穴。

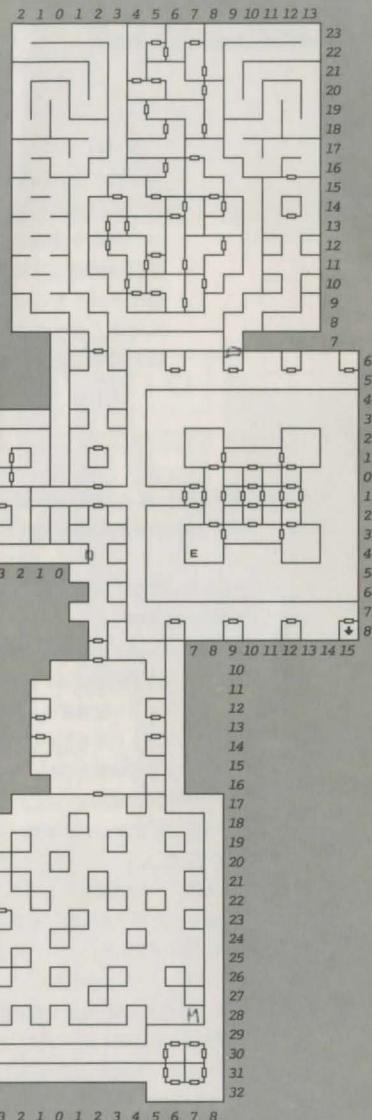
E6 S18 スナッチと出会う。彼はルーンの懐中時計についての情報を有している。他はあまり役にたたない。さらには金やアイテムを盗んで逃げ出す。

E15 N6 地下6階のE7 N2より戻ってくる場所。

E15 S8 地下6階のE13 N2への滑り台。

W20 S1 澄み切った青い水。癒しの力を持っており、ちょっと一息いれるのに良い。さらにレベルCにはすべての状態から回復させ、LOSTしたキャラクターでさえ生き返らせる強力な蘇生能力がある。もちろんカント寺院で死んだ者やパーティリストからいなくなってしまった者はどうしようもないのだが。

W13 S1 地下6階への下り階段。B6のW13 S3へ出る。



地下6階

ここは氷に閉ざされた世界。静やかな回廊を通り抜けてクリスタルの城へと殴り込め！

見ているだけで寒くなるような氷に覆われたフロアだ。冷ややかなきらめきが美しい。ここの大目的は氷の王ロブナを倒して下への階段を確保することだ。見た目以上に探索に手間取るフロアなので、攻略の順番と重要ポイントをしっかりと見定めて無駄なく進んでゆくように心がけよう。盗賊の才能もも問われることになる。

W6 S33 地下5階へ昇る。B5 W6 S31へ。
WI3 S3 地下5階への階段。B5 WI3 S1

～
E0 S2 「氷の鍵」が隠されている。ホーピュルと戦闘の後に獲得。

W9 S2 呪文効果が消去される部屋。封印される場合もある。この辺にヨグを封じた張本人、イビルアイズが登場する。彼の持つ「金のメダリオン」をなんとかして入手すべし。予言のような情報があるが、ちょっと抽象的で直接役には立たないね。

E12 S9 流砂の罠。リトフェイトが効いているか確認しておこう。

E14 S11 流砂の罠。これも同様。

E23 S1 沼。潜ることができるが、あまり良い効果があるわけでもない。レベルEやKでMPの変化、そしてレベルLではAGIRITYを得る代わりに数年分の歳を取る。リスクは大きいが必要に応じて試してみる価値はあるかな？

E14 S5 ガラスのシンランダ。マイティヨグが封じ込められている。救出には「金のメダリオン」を使う。彼から氷の城への侵入方法をきちんと聞いておく。

W7 S22 ガスの罠。入らないように…。

W9 S19 落とし穴。

W8 S9 深く暗い井戸。最深部に潜り、レディネブチューンらとの戦闘の後に「ハートのクイーン」を入手する。レベルFはMP変化、レベルIではヒットポイント変化の効果があるので、セーブして試してみるのも良い。

E1 S16 氷の滑り台。地下1階のベルトコンベアのように自動的に運ばれ、E1 S26へ。

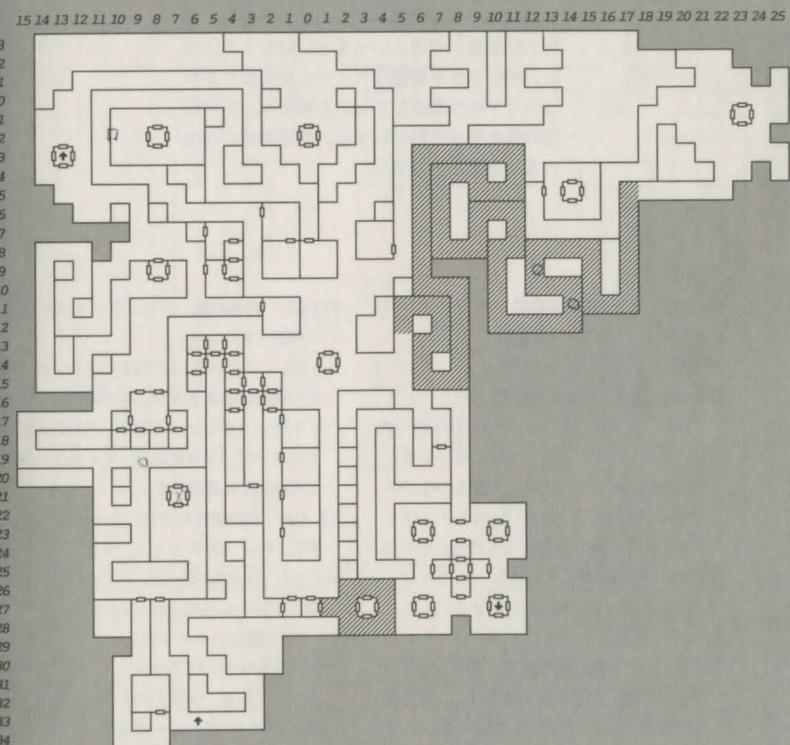
E6 S23 地下2階のスピリッツ市場と同様、再びルドルフの秘薬販売機だ。「聖水」が購入できるが、さして必要でもない。

E7 S18 ヨグの氷のフェリー。動くマネキンと解体された装置がある。組立型は設計者のヨグに尋ねる必要がある。説明と順序が逆になるところもあるので試してみて欲しい。図を書いてみるのも良い。これは言い方の違いというだけなんだけどね。運賃は無料ではないので注意。ちなみにこの近くに氷の城への通用口のシークレットドアもある。

E5 S25 「氷の鍵」を使用するとE8 S25へ。

E8 S25 氷の寺院。氷の王ロブナを倒して「ダイヤモンドのキング」を入手。

E10 S27 地下7階へ通じる階段。E14 S15へ。



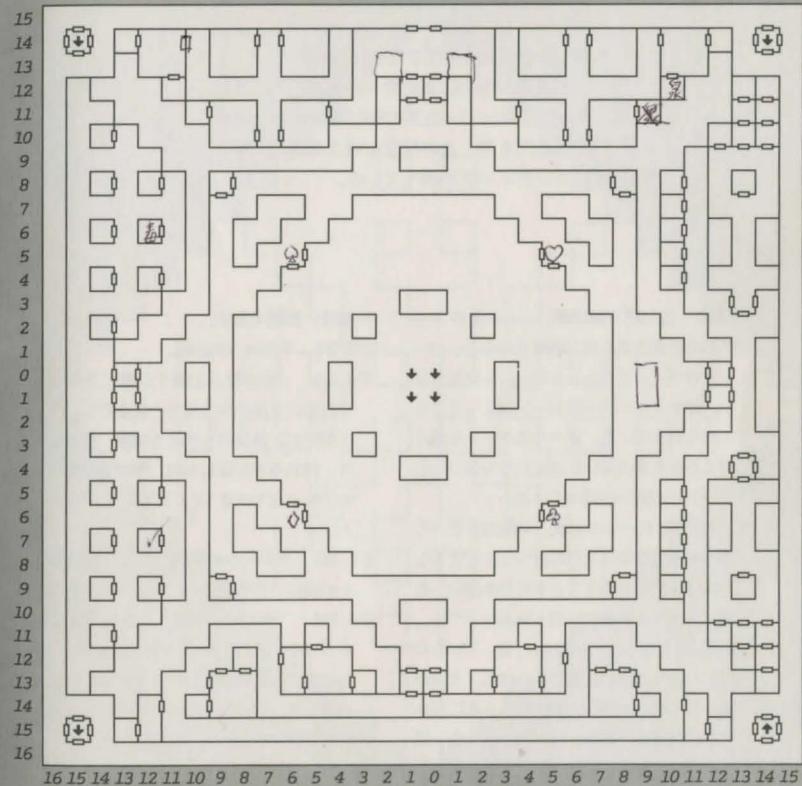
地下7階

ついに迷宮の深層へ到達。凶悪なモンスターとの死闘、そして三軸の門への道が開く。

ついに迷宮はあとは特殊なフロアを残すのみ。地下7階はコンクリートに必要なイエントがたっぷりと用意されているフロアだ。事实上の最終フロアといつてもいいだろう。進むためにかなり豊富なアイテムが必要とされるのでそれを集めながら力を養おう。呪文回復の泉がかなり頼りになる。水泳のレベルは10まで高めておきたい。

E14 S15 地下6階への階段。
 E14 N14 地下77階への縦穴。
 W15 N14 地下77階への縦穴。
 W15 S15 地下77階への縦穴。
 E10 N12 青い泉。ここはレベルJのMP変化の効果はすばらしい。MPをオール9にして終盤の戦いに望もう。危険も少ないでの水泳の練習にも良い。レベルPではドラゴンフィンと戦いの後に「水の杖」入手。
 EI3 N0 突風に押し戻される。「からくりヒバリ」を持っていれば風は収まる。
 EI3 S1 突風。上に同じ。
 WI2 S7 不思議な鳥の質問。気持ちを落ちつかせてゆったりと答を考えたい。我々がそれを維持するためには空気が必要。4文字だ。正解で「大気の杖」がもらえる。LIFE
 WI S13 真鍮の猿がけたたましく回転している。「ましらのワンド」が必要だ。
 E0 S13 真鍮の猿。上に同じ。
 W5 S13 コングとフェイとの戦いの後に「大地の杖」入手する。
 EI3 N8 炎の寺院。火の王カンジとの戦い、「稻妻の杖」入手する。
 EI3 S4 荒れ狂う稻妻。「稻妻の杖」を避雷針として持っていないくては通れない。

E13 S3 火炎の嵐。これはダメージに耐えて突破するしかない。
 W6 S6 ダイヤモンドの騎士……いや、あまり関係はないそうだ。炎の属性を守るダイヤモンドのロードである。「ダイヤモンドのキング」を渡せば通してくれる。倒して突破しても意味がない。
 E5 N5 水の属性を守るハートのロード。彼に「ハートのクイーン」を渡そう。
 W6 N5 地の属性を守るスペードのロード。彼に「スペードのジャック」を渡す。
 E5 S6 最後のカードのロードである大気の属性を守るクラブのロード。後に入手することになる「クラブのエース」を渡せば通してくれる。このカードは返してくれない。
 E0 N0 黄色の炎。ダイヤモンドのロードの扉を通った後に「リルガミンの宝珠」によって炎の属性のゲートが開き、8階へ。
 W1 S1 青い炎。上に同じだ。
 E0 S1 赤い炎。上に同じだ。
 WI N0 白い炎。上に同じだ。
 W9 S9 火の門より帰還。
 E8 N8 水の門より帰還。
 W9 N9 地の門より帰還。
 E8 S9 大気の門より帰還。



地下8階

受難者ゲートキーパー、反逆の美女ソーン、ついに宿敵との決戦が繰り広げられる。

難解なりドルを越えて、ついにソーンとの決戦だ。すべての呪文を無効化し、傷ひとつつけられない魔法の楯を有したソーン。絶対無敵を誇る彼女を倒す方法はないのか……？

あきらめるのはまだ早い。異界へ飛ばされたゲートキーパーを再び呼び戻すため、異世界への門を開くあの呪文を唱えるのだ！そしてエンディングが待っている。

E0 N0 猛り狂う結び目、ここそこがすべての力の集うところ、渦巻きの中心、ハート・オブ・メイルシュトロームに他ならない。ゲートキーパーはソーンによってここに捕らわれている。すべてのゲートを通り、燃えさかる玉の間に答えたならばついにソーンとの戦いが待っている。

W6 N0 クローンの出現。4属性のすべての門を通り、自らに打ち勝つことができなければソーンと戦うことすらできない。ただし出現は4名まで。運もあるね。

W4 N0 クローンを倒した後、「大地の杖」を使うと赤い玉が語りかける。9本のろうそくのうち属性に関係する3本に火を灯す。種類は「肉体・魂・はかない命・過去・現在・未来・知識・熱情・食べ物」の9種だ。なかなか抽象的で難しいが、9本のロウソクは3つの属性分野が3つづきれいに分けることになる。消去法で分析しよう。

さらにその支配する王国（というより領域分野だね）に関する問い合わせる。この答はカードのロードが語ってくれるのだが。すべての物質を支える根元、その○○○○は大地の力に他ならない。答はひらがな4

文字、英語6文字。

E0 S6 クローンの出現。

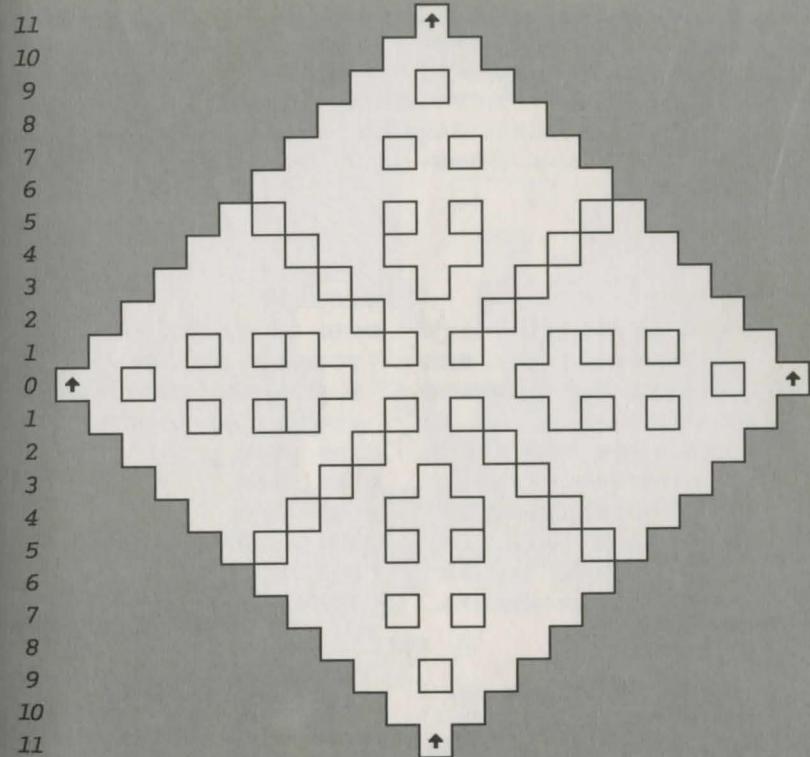
E0 S4 「水の杖」を使うと青い玉が語りかける。3本のろうそくへ火を灯し、そして問いただす。答はひらがな5種類、英語6文字。流れる水が育むもの、植物も動物もその力によって大きく○○○○してゆくのだ。せいかつ

E6 N0 クローンの出現。この三度目の戦いの後に「クラブのエース」を入手する。

E4 N0 「炎の杖」を使うと黄色の玉が語りかける。3つのロウソクに火を灯し、問いかに答える。答はひらがな3文字、英語6文字。炎が生み出すものは停滞ではない。常に活気にあふれた○○○なのだ。

E0 S6 最後のクローンとの戦い。

E0 N4 「空気の杖」を使用すると白い玉が語りかける。すべての属性を含むという大気のろうそくを灯すのはもちろん……。最後の問い合わせの答は難しくはない。ここまでたどり着いた誇りを持って答えよう。もちろんそれは我々、○○○○なのだ。ひらがな4文字（濁点は数えない）、英語だと3文字の単語を使う。



11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

地下777階

人知を越えた地下の奥底……。ここは地獄と恐れられる場所である。激しい戦いが待つ。

シートによって落とされることもあるが、ストーリー進行とはあまり関係のないボーナステージと考えれば良いだろう。敵は強力なものばかりであるが、その経験値と宝箱のアイテムは魅力的なものばかりだ。オーディンソード、ムラマサ、黄金の鎧、これらをぜひ入手したい。さらには隠しイベント、ララ・ムームーとの出会いがどこかに待っている。

第一のブロック

W120 S116 地下7階より落下。ぞつとするような地獄への歓迎のメッセージ。発作的にリセットしたくなってしまうが、脱出手段はあるので頭を冷やそう。

W118 S114 火炎の罠。吹き出す炎によりダメージ、致命的なものになりかねないので位置はきちんと把握して危険を避けよう。

W115 S104 火炎の罠。
W113 S108 城への脱出路となっている昇り階段。そのまま迷宮を出て城へ直行する。

第二のブロック

E90 S62 地下7階より落下。歓迎メッセージ。

E76 S63 幽霊たちのすみかである。
E79 S63 アンディ、デヴィ、ロビーの3人
の幽霊が徘徊している。たいしたヒントではないのでチェックする必要もないだろう。
どちらかというとクリアしたあとの遊び向
けだろうか。

E82 S63 火炎の罠。

E90 S65 火炎の罠。

E77 S60 城への脱出路。

第三のブロック

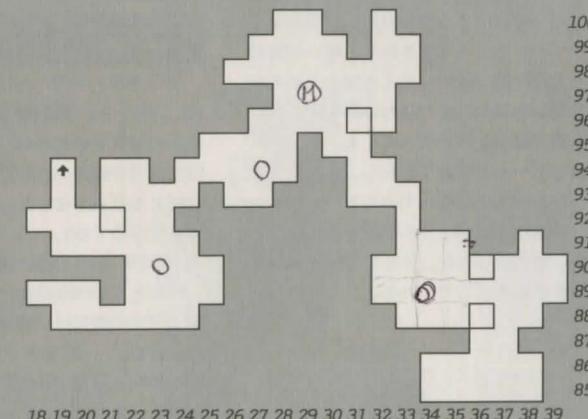
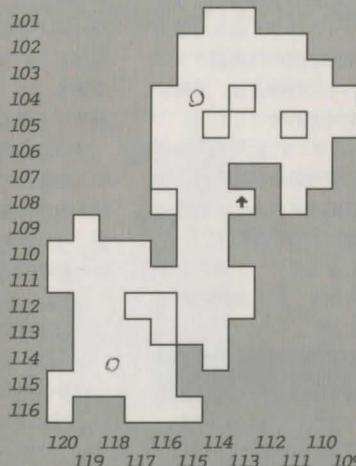
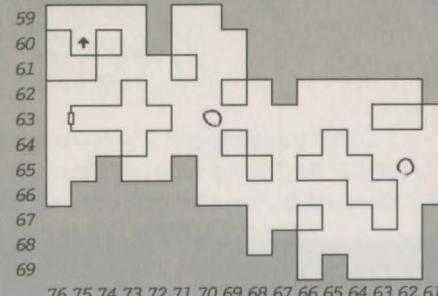
E26 N98 地下7階より落下。ちなみにこのフロアのどこかにあるシークレットドアの向こうに史上凶悪にして素晴らしいイベントが待っている。探してみて欲しい。

E23 N90 火炎の罠。

E27 N94 火炎の罠。

E34 N89 火炎の罠。

E19 N94 城への脱出路。入ってきたところからそう遠くはないので、地下7階から簡単に帰る方法としてここを使うのも悪くない。



モンスターデータ

美しいモンスターが登場するとき、暗い迷宮は一瞬に美術館に変わる。しかし次の瞬間に恐怖が始まるのだ。

豊富な怪物

広大な迷宮の中には実に豊富な種類のモンスターが登場する。その数は二百近くにも及ぶのだ。ごく弱いグリーンスライムから強力な魔神に至るまで、末弥純氏の超美麗グラフィックで描かれたそれらの怪物達は、恐怖よりもなお出会う喜びを味わってくれる。

多くのRPGのモンスターに比べてウィザードリイのそれは実に個性的な特徴を持っており、効果的な戦術を要求されることとなるだろう。戦術を誤ればごく弱い敵にもパーティは全滅させられてしまうだろう。モンスターの特徴と弱点を見て取り、早く戦闘のパターンを組み立てることだ。

不確定敵の恐怖

「地を這うもの」や「飛び回る生き物」。もしも識別呪文ラツマピックを唱えていないのであれば、モンスターの名前はまずはこのような不確定名によって表され、グラフィックはモザイクによって隠される。暗い迷宮の中から不意に襲いかかってくる敵の正体を判別するのは容易なことではないからだ。戦っている間に敵の正体が判ってくる。

しかしゲームに慣れてきたら、敢えてラツマピックを唱えずに戦ってみるというのも一興だ。何故ならばWIZ5の不確定名というのは、実に格好良いのだ。そして冒険を再びスリリングなものにしてくれることだろう。

特殊攻撃

豊富な特殊攻撃を持つモンスターは何倍もやっかいだ。モンスターデータで完全にフォローはできなかったが、レベルや能力値の吸収などという取り返しのつかない強力な攻撃もある。

盗：アイテムを盗んで逃亡する。場合によっては致命的な結果を生み出しえる。

麻：麻痺させる。ディアルコで急いで治せ。

後：後列の者への攻撃。

毒：HPがゆっくり減ってゆく毒だ。

M：魔術師呪文で攻撃してくる。

P：僧侶呪文で攻撃してくる。

ブ：竜か吐く炎などが代表的な全員へのブレス攻撃。炎系、冷気系をはじめ、様々な属性や付随効果を持つブレスがある。

石：石化させられる。マディで治すしかない。

死：クリティカルヒットによる即死効果。

壊：装備武具を破壊。

防御能力

モンスターの持つ防御能力はまずは高いHPと低いACが問われることとなるだろう。以下のリストの他にも、モンスターは様々な抵抗能力や特定の攻撃パターンに対してや種別による弱点を有している。傾向や有効な武器を見つけて欲しい。

逃：不利になると逃げ出してしまう。かなり苛立たしい特殊防護だ。

無：呪文の無効化。特定の呪文に対する無効化を含め、

呼：仲間を呼ぶ。強力なモンスターがこれを有していると泣きたくなるが、有利に働くこともある。

地下1階のモンスター

まずは地下1階、ウィザードリイVの冒険の始まりである。

しかし、このフロアにいる敵は早くもなかなか手ごわいもの揃い。

呪文を無効化させるアンデッドウォーリヤーや、多量に出現して手こずらせるものの経験値が低いというブラックバットなど、嫌な敵ばかりだ。

序盤の戦いは無理をせず、戦闘を3回くらいもすれば城に戻るくらいの慎重さが必要となるだろう。

経験値アップにはやや手ごわいながらもアイスファンタムを狙いたい。

その他の面倒な敵からは逃げることもひとつの手だ。

ゴーレムにはまだ歯が立たないだろうが、勝てるレベルに達し次第倒しておこう。

Green Slime

グリーンスライム
Slime
スライム



昆虫系

HP:1~2 AP:2 AC:14

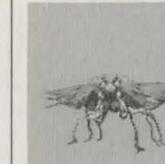
EXP:64 出現階: I

特殊攻撃:

防御能力:

Blackfly

ブラックフライ
Flying Creature
飛び回る生きもの



昆虫系

HP:1~2 AP:1 AC:12

EXP:80 出現階: I

特殊攻撃: 後

防御能力: 逃

Leech Lizard

リーチリザード
Reptile
爬虫類



動物系

HP:1~3 AP:2 AC:9

EXP:104 出現階: I

特殊攻撃:

防御能力: 逃

Lady Stinger

レディースティンガー
Creeping Thing
地を這うもの



昆虫系

HP:2~3 AP:2 AC:12

EXP:80 出現階: I

特殊攻撃:

防御能力:

Black Bat

ブラックバット
Flying Creature
飛び回る生きもの



動物系

HP:2~6 AP:2 AC:9

EXP:184 出現階: I + 2

特殊攻撃: 後

防御能力: 逃

Werbat

ワーバット
Werbat
ワーバット



獣人系

HP:12~18 AP:8 AC:6

EXP:976 出現階: I

特殊攻撃: 毒・後

防御能力: 無(弱)

Troll トロール 醜い人間もどき	
戦士系	
HP:4~6 AP: 6 AC:10	
EXP:192 出現階: I	
特殊攻撃:	
防御能力:	

Magician マジシャン ローブの男	
魔法使い系	
HP:3~6 AP: 4 AC:10	
EXP:213 出現階: I	
特殊攻撃:M I	
防御能力:逃	

Zombie ゾンビ 青ざめた死骸	
アンデッド系	
HP:16~20 AP: 8 AC: 8	
EXP:1020 出現階: I	
特殊攻撃:	
防御能力:無(弱)	

Netherman ネザーマン 闇の人影	
戦士系	
HP:4~7 AP: 5 AC: 9	
EXP:216 出現階: I	
特殊攻撃:	
防御能力:逃	

Acolyte アコライト 法衣を着た男	
僧侶系	
HP:7~10 AP: 4 AC: 9	
EXP:309 出現階: I	
特殊攻撃:P I	
防御能力:逃	

Ice Phantom アイスファンタム Ghostly Figure 幽靈	
アンデッド系	
HP:8~12 AP: 2 AC: 3	
EXP:1627 出現階: I・2	
特殊攻撃:麻・後	
防御能力:無(中)	

Bandit バンディット 覆面の男	
盗賊系	
HP:4~6 AP: 5 AC: 8	
EXP:416 出現階: I	
特殊攻撃:盗	
防御能力:逃	

Undead Warrior アンデッドウォーリア Skeleton 骸骨	
アンデッド系	
HP:3~7 AP: 6 AC:10	
EXP:270 出現階: I	
特殊攻撃:	
防御能力:	

Golem ゴーレム Living Rock 生ける岩	
妖魔系	
HP:42~48 AP:36 AC: 0	
EXP:6552 出現階: I	
特殊攻撃:	
防御能力:無(強)	

地下2階のモンスター

地下1階の広さにためいきがつくほど徘徊した者であれば、地下2階のモンスターはさほど強くはないように感じられる。

このフロアは経験値稼ぎに向いている。

小部屋の連なった部屋でゴーレムと戦い、各キャラクターを10レベルくらいまで成長させておくと後の攻略が楽になるだろう。どこか憎めないところのある謎のモンスター、ハーカルビーストや愛らしさではピカ1の女性モンスター、グウィリオンにも注目したい。

一方、ヘルハウンドの群れがブレスを吹いてきたり、ピンクマッシュルームが有毒の攻撃をしてきたりと気を抜くことができない。

血まみれ薙人形のスケアクロウの存在も奇妙に不気味だ。

Stilette スティレット Creeping Thing 地を這うもの	
昆虫系	
HP:6~12 AP: 8 AC: 6	
EXP:448 出現階: 2	
特殊攻撃:	
防御能力:	

Fanged Toad ファングドート Amphibian 両棲類	
動物系	
HP:2~4 AP: 4 AC: 9	
EXP:472 出現階: I・2	
特殊攻撃:毒	
防御能力:	

Bon Bon ボンボン Dark Glow 暗い輝き	
動物系	
HP:6~10 AP: 6 AC:10	
EXP:272 出現階: 2	
特殊攻撃:	
防御能力:逃・呼	

Pink Mushroom Pink Mushroom Toadstool 毒きのこ	
昆虫系	
HP:3~6 AP: 1 AC:10	
EXP:972 出現階: 2	
特殊攻撃:ブ(レ)	
防御能力:	

Raven レイバン Flying Creature 飛び回る生きもの	
動物系	
HP:4~8 AP: 3 AC: 5	
EXP:738 出現階: 2	
特殊攻撃:麻・後	
防御能力:無(弱)	

Hell Hound ヘルハウンド Dark Beast 闇の獣	
動物系	
HP:12~16 AP: 6 AC: 8	
EXP:1054 出現階: 2	
特殊攻撃:ブ(火)	
防御能力:無(弱)	

The Huckle Beast

ハーグルビースト
The Huckle Beast
ハーグルビースト



動物系

HP:31~41	AP:36	AC: 2
EXP:2844	出現階: 2	
特殊攻撃:毒・麻		
防御能力:無(中)		

Berserker

バーサーカー
Fierce Warrior
獰猛な戦士



戦士系

HP:16~24	AP: 7	AC: 6
EXP:640	出現階: 2	
特殊攻撃:		
防御能力:逃		

Conjurer

カンジャラ
Man In Robes
ローブの男



魔法使い系

HP:12~17	AP: 4	AC: 9
EXP:482	出現階: 2	
特殊攻撃:M 2		
防御能力:逃		

Spelunker

スピランカー
Small Figure
小さな姿



神話系

HP:11~29	AP: 6	AC: 4
EXP:2144	出現階: 2	
特殊攻撃:M 2		
防御能力:無(中)		

Jackalwere

ジャッカルワー
Dark Beast
闇の獣



獣人系

HP:23~28	AP: 9	AC: 7
EXP:1072	出現階: 2	
特殊攻撃:毒		
防御能力:無(弱)		

The Guardian

ガーディアン
The Guardian
ガーディアン



戦士系

HP:48~60	AP: 72	AC: 0
EXP:7268	出現階: 2	
特殊攻撃:M 3・死		
防御能力:無(中)		

Gypsy

ジプシー
Woman In Robes
ローブの女



魔法使い系

HP:11~16	AP: 4	AC: 9
EXP:490	出現階: 2	
特殊攻撃:M 1・P 1		
防御能力:無(弱)・逃・呼		

Dwarf Fighter

ドワーフファイター
Lvl 4 Fighter
ドワーフファイター



戦士系

HP:14~22	AP: 6	AC: 7
EXP:556	出現階: 2	
特殊攻撃:		
防御能力:		

Scarecrow

スケアクロウ
Man of Straw
わら人形



戦士系

HP:10~16	AP: 7	AC: 8
EXP:512	出現階: 2	
特殊攻撃:		
防御能力:		

Gwylion

グワイライオン
Strange Girl
奇妙な少女



神話系

HP:10~20	AP: 4	AC: 8
EXP:1100	出現階: 2	
特殊攻撃:P 2・盗		
防御能力:無(弱)・逃		

Golem

ゴーレム
Golem
ゴーレム



妖魔系

HP:42~48	AP: 36	AC: 0
EXP:6213	出現階: 2・3	
特殊攻撃:		
防御能力:無(中)		



地下3階のモンスター

地下3階は複雑な罠と迷路のフロア。モンスターとの遭遇も多くなるので、帰りの呪文を充分に残して置くべきだ。

モンスターもなかなか手ごわく、辛い戦いが続くかも知れない。

ことにトーガ・ラマとアマゾンのチームには注意が必要だ。ごくのんきな風情のこの生物はブラザーフッドの聖獣とも呼ばれ、かなり手ごわい。

複数が出てきたならば、逃亡を試してみる価値があるだろう。割があわない戦いになるからね。おそらく最初に遭遇するエレメンタル・ロード「風の王デジン」は集中攻撃を行えばさして怖い敵でもないが、慎重にゆこう。

Mustard Slime

マスタードスライム
Slime
スライム



昆虫系

HP:6~24	AP: 7	AC: 10
EXP:528	出現階: 2・3	
特殊攻撃: 後		
防御能力:		

Giant Spider

ジャイアントスパイダー
Large Arachnid
大きな蜘蛛



昆虫系

HP:21~45	AP: 14	AC: 6
EXP:1440	出現階: 3	
特殊攻撃: 麻		
防御能力:		

Tiger

タイガー
Strange Animal
奇妙な動物



動物系

HP:17~32	AP: 32	AC: 6
EXP:1120	出現階: 3	
特殊攻撃:		
防御能力: 逃		

Scorpion

スコーピオン
Creeping Thing
地を這うもの



昆虫系

HP:6~18	AP: 12	AC: 6
EXP:944	出現階: 3	
特殊攻撃: 毒		
防御能力:		

Rotted Vapor

ロッティドベイパー
Strange Mist
奇妙なもや



昆虫系

HP:9~24	AP: 12	AC: 2
EXP:2240	出現階: 3	
特殊攻撃: 毒・後		
防御能力: 無(中)		

Demon Dog

デーモンドッグ
Dark Beast
闇の獣



悪魔系

HP:15~30	AP: 12	AC: 6
EXP:2186	出現階: 3	
特殊攻撃: ブ(火)		
防御能力: 無(弱)		

King Cobra

キングコブラ
Snake
蛇



ドラゴン系

HP:12~24	AP: 10	AC: 4
EXP:1960	出現階: 3	
特殊攻撃: 毒		
防御能力:		

Wereboar

ワーボア
Dark Beast
闇の獣



獣人系

HP:32~50	AP: 22	AC: 8
EXP:1192	出現階: 3	
特殊攻撃:		
防御能力:		

Samurai

サムライ
Man of Swords
刀を持つ男



戦士系

HP:17~31	AP: 16	AC: 4
EXP:1092	出現階: 3	
特殊攻撃: M 2		
防御能力:		

Wyvern

ワイvern
Dragon
ドラゴン



ドラゴン系

HP:32~56	AP: 32	AC: 3
EXP:5101	出現階: 3	
特殊攻撃: ブ(火)		
防御能力: 無(弱)		

Minotaur

ミノタウロス
Beastly Warrior
獣じみた戦士



神話系

HP:41~62	AP: 40	AC: 2
EXP:2892	出現階: 3	
特殊攻撃:		
防御能力:		

Magsman

マグズマン
Scuffle
チンピラ



盗賊系

HP:19~29	AP: 8	AC: 5
EXP:984	出現階: 3	
特殊攻撃: 盗		
防御能力: 逃		

Toga Llama

トーガ・ラマ
Animal in Robes
ローブを着た動物



僧侶系

HP:18~30	AP: 6	AC: 7
EXP:1132	出現階: 3	
特殊攻撃: P 4		
防御能力: 逃		

Amazon

アマゾン
Wild Woman
野蛮な女



戦士系

HP:21~33	AP: 10	AC: 8
EXP:828	出現階: 3	
特殊攻撃: P 2		
防御能力: 逃		

Shugenja

シュゲンジヤ
Mystic
謎めいた男



魔法使い系

HP:16~22	AP: 5	AC: 8
EXP:732	出現階: 3	
特殊攻撃: M 3		
防御能力: 逃		

地下4階の モンスター

かのルーンが潜む地下4階。彼を探し出すときの長い道のりには幾多のモンスターが遭遇する。充分な力をためてからトライしたい。カルキドリやガーゴイルといったデーモン系モンスターが頻繁に登場し、かなりうるさい存在だ。呪文無効化の可能性も低くないが、恐れずに全開攻撃だ。盗賊系モンスターもかなり高い出現確率があるので、アイテムの盗難には注意しよう。重要な通過アイテムを盗まれたことがパーティの全滅を招くこともあるからね。アーマーイーターには要注意。大損失を被る上に、帰り道の安全にもかかわってくる。

Ghoul

グール
Pale Corpse
青ざめた死骸



アンデッド系

HP:8~20 AP:12 AC: 6

EXP:1164 出現階: 3

特殊攻撃:

防御能力:

Makara

マカラ
Sub-Mariner
海底の住人



神話系

HP:56~88 AP:60 AC:- 2

EXP:14960 出現階: 3

特殊攻撃:麻

防御能力:無(中)

Ghast

ガスト
Pale Corpse
青ざめた死骸



アンデッド系

HP:18~36 AP:16 AC: 4

EXP:2048 出現階: 3

特殊攻撃:麻

防御能力:

Sea Cobra

シーコブラ
Sea Cobra
シーコブラ



動物系

HP:8~28 AP: 8 AC: 6

EXP:720 出現階: 3

特殊攻撃:

防御能力:呼

The Dejin Wind King

風の王 デジン
The Dejin Wind King
風の王 デジン



妖魔系

HP:95~135 AP:80 AC:- 2

EXP:22358 出現階: 3

特殊攻撃:P 5・後

防御能力:無(中)

Night Locust

ナイトロウカスト
Flying Creature
飛び回る生きもの



昆虫系

HP:8~20 AP: 6 AC: 9

EXP:644 出現階: 4

特殊攻撃:後

防御能力:逃

Armor Eater

アーマーイーター
Strange Animal
奇妙な動物



動物系

HP:19~40 AP:36 AC: 2

EXP:3100 出現階: 1・4・6

特殊攻撃:壊

防御能力:無(中)

Loch Baby

ロックスベイビー
Loch Baby
ロックスベイビー



動物系

HP:12~18 AP:10 AC: 7

EXP:612 出現階: 4

特殊攻撃:後

防御能力:

Shiegetzu

シーゲツ
Strange Mist
奇妙なもや



昆虫系

HP:28~68 AP:24 AC:- 2

EXP:6432 出現階: 4

特殊攻撃:毒・麻・後

防御能力:無(中)

Gorilla

ゴリラ
Strange Animal
奇妙な動物



動物系

HP:32~88 AP:80 AC: 5

EXP:2468 出現階: 4

特殊攻撃:

防御能力:逃

Basilisk

バシリスク
Giant Lizard
巨大なトカゲ



ドラゴン系

HP:30~60 AP:11 AC: 3

EXP:3718 出現階: 4

特殊攻撃:石

防御能力:無(中)

Blackblade

ブラックブレード
Swordman
剣士



戦士系

HP:18~42	AP:24	AC: 4
EXP:1752	出現階: 4	
特殊攻撃:毒		
防御能力:無(弱)		

Assassin

アサシン
Shadow
影法師



小人系

HP:22~42	AP:40	AC: 2
EXP:4004	出現階: 4	
特殊攻撃:毒・死・後		
防御能力:逃		

Druid

ドルイド
Solemn Figure
狂信者



僧侶系

HP:22~38	AP:10	AC: 6
EXP:1824	出現階: 4	
特殊攻撃:P 5		
防御能力:逃		

Gargoyle

ガーゴイル
Small Figure
小さな姿



悪魔系

HP:15~20	AP:10	AC: 7
EXP:816	出現階: 4	
特殊攻撃:		
防御能力:呼		

Firedrake

ファイアードレイク
Giant Lizard
巨大なトカゲ



ドラゴン系

HP:24~48	AP:24	AC: 4
EXP:4692	出現階: 4	
特殊攻撃:ブ(火)		
防御能力:無(中)		

The Sly Nymph

スライニンフ
The Sly Nymph
スライニンフ



悪魔系

HP:18~24	AP: 6	AC: 7
EXP:1358	出現階: 4	
特殊攻撃:M 3		
防御能力:無(中)・逃		

Hawdy Bawder

ホーディボーダー^ー
Drunkard
酔っ払い



戦士系

HP:40~50	AP: 8	AC: 6
EXP:2032	出現階: 4	
特殊攻撃:M 3・P 4		
防御能力:無(弱)・逃		

Warlock

ウォーロック
Man in Robes
ローブの男



魔法使い系

HP:20~28	AP:10	AC: 8
EXP:1136	出現階: 4	
特殊攻撃:M 4		
防御能力:逃		

Medusa

メデューサ
Medusa
メデューサ



神話系

HP:51~93	AP: 4	AC: 5
EXP:4060	出現階: 4	
特殊攻撃:石		
防御能力:無(中)		

Kalkydri

カルキドリ
Demonic Figure
悪魔の姿



悪魔系

HP:26~46	AP:72	AC: 4
EXP:3931	出現階: 4 ~	
特殊攻撃:M 3		
防御能力:無(中)・呼		

Nessie

ネッシー^ー
Nessie
ネッシー



神話系

HP:108~132	AP:160	AC: 0
EXP:21782	出現階: 4	
特殊攻撃:毒・麻・後		
防御能力:無(中)		

The Copper Demon

カッパードーモン
The Copper Demon
カッパードーモン



悪魔系

HP:82~112	AP:96	AC: 0
EXP:36348	出現階: 4	
特殊攻撃:M 5・後		
防御能力:無(強)		

Thief

シーフ
Thief
シーフ



盗賊系

HP:16~40	AP:12	AC: 5
EXP:1364	出現階: 4	
特殊攻撃:盗		
防御能力:逃		

Qui-Sang Monk

クイ・サン・モンク
Solemn Figure
狂信者



小人系

HP:16~32	AP:16	AC: 5
EXP:1880	出現階: 4	
特殊攻撃:P 2・死		
防御能力:逃		

Skeleton

骸骨
Skeleton
骸骨



アンデッド系

HP:8~18	AP:18	AC: 6
EXP:1128	出現階: 4 ~	
特殊攻撃:		
防御能力:無(中)		

Smoke Demon

スモークデーモン
Ghostly Figure
幽霊



悪魔系

HP:22~36	AP:24	AC: 4
EXP:3235	出現階: 4	
特殊攻撃:P 3・後		
防御能力:無(中)・呼		

Gold Statue

ゴールドスタチュー^ー
Gold Statue
ゴールドスタチュー



妖魔系

HP:87~96	AP:66	AC: 0
EXP:9424	出現階: 4	
特殊攻撃:		
防御能力:無(中)		



地下5階のモンスター

マンフレッティの店がある地下5階はモンスターも華やか。おなじみのバンパイア、ワーウルフ、フランケンシュタインなど、ホラー映画の懐かしき主役が登場する。かのブラックに良く似たジョーカー・オブ・デスの登場にぎくりとさせられるが、こちらは奴ほどは強くない。もっとも油断は禁物だ。美女モンスター(?)ロイヤルレディとの戦いはなるべく避けたい。おひねりは持ち歩くことだね。アンデッド系モンスターの出現には要注意。麻痺などの特殊攻撃を受ける前に一掃しよう。

Royal Guard

ロイヤルガード
Man of Arms
装甲兵



戦士系

HP:15~43	AP:16	AC: 4
EXP:1232	出現階: 5	
特殊攻撃:		
防御能力:逃・呼		

Black Knight

ブラックナイト
Man in Armor
鎧の男



戦士系

HP:76~104	AP:72	AC: - 2
EXP:7844	出現階: 5	
特殊攻撃:P 5		
防御能力:逃		

High Samurai

ハイサムライ
Man of Swords
刀を持つ男



戦士系

HP:27~35	AP:24	AC: 3
EXP:1568	出現階: 5	
特殊攻撃:M 3		
防御能力:		

Quasimodo

クアシモド
Quasimodo
クアシモド



小人系

HP:48~108	AP:192	AC: 4
EXP:3544	出現階: 5	
特殊攻撃:盗		
防御能力:逃		

Wight

ワイト
Dark Shadow
暗い影



アンデッド系

HP:7~49	AP: 4	AC: 5
EXP:3861	出現階: 4 ~ 5	
特殊攻撃:麻・後		
防御能力:無(弱)		

Vampire

バンパイア
Dark Shadow
暗い影



アンデッド系

HP:28~48	AP:14	AC: 0
EXP:6942	出現階: 5	
特殊攻撃:M 4 ~ 麻		
防御能力:無(中)		

Werewolf

ワーウルフ
Hairy Man
毛深い男



獣人系

HP:24~56	AP:54	AC: 1
EXP:2788	出現階: 5	
特殊攻撃:毒・麻		
防御能力:		

Wraith

レイス
Dark Shadow
暗い影



アンデッド系

HP:16~56	AP: 6	AC: 4
EXP:6045	出現階: 5 ~	
特殊攻撃:毒・後		
防御能力:無(中)		

Joker of Death

ジョーカーオブデス
Strange Clown
奇妙なピエロ



小人系

HP:32~64	AP:30	AC: 2
EXP:3500	出現階: 5	
特殊攻撃:毒・死		
防御能力:無(中)		

Royal Lord

ロイヤルロード
Regal Figure
堂々たる姿



僧侶系

HP:26~46	AP:20	AC: 2
EXP:2128	出現階: 5	
特殊攻撃:P 5		
防御能力:逃		

Hatamoto

ハタモト
Man of Swords
刀を持つ男



戦士系

HP:34~54	AP:24	AC: - 2
EXP:2688	出現階: 5	
特殊攻撃:M 3 ~ 死		
防御能力:		

Master Thief

マスター・シーフ
Footstep
足音



盗賊系

HP:26~62	AP:14	AC: - 4
EXP:3136	出現階: 5	
特殊攻撃:M 1 ~ 盗		
防御能力:逃		

Frankenstein

フランケンシュタイン
Frankenstein
フランケンシュタイン



妖魔系

HP:122~170	AP:144	AC: 2
EXP:11224	出現階: 5	
特殊攻撃:		
防御能力:無(中)		

Lich

リッチ
Skeleton in Robes
ローブを着た骸骨



アンデッド系

HP:51~67	AP:10	AC: 0
EXP:10192	出現階: 5 ~	
特殊攻撃:M 5 ~ 盗		
防御能力:無(中)		

Quack

クワック
Duck in Robes
ローブを着たアヒル



魔法使い系

HP:24~34	AP: 8	AC: 8
EXP:1656	出現階: 5	
特殊攻撃:M 5 ~ 盗		
防御能力:逃		

Royal Lady

ロイヤルレディ
Royal Lady
ロイヤルレディ



魔法使い系

HP:23~32	AP: 5	AC: 7
EXP:1184	出現階: 5	
特殊攻撃: M 4		
防御能力:		

The Beauty

ビューティ
The Beauty
ビューティ



神話系

HP:42~56	AP: 4	AC: -2
EXP:12364	出現階: 5	
特殊攻撃: P 3		
防御能力:無(強)		

Nightmare

ナイトメア
Demonic Steed
悪魔の馬



悪魔系

HP:12~42	AP:48	AC: -2
EXP:9288	出現階: 5	
特殊攻撃: プ(火)		
防御能力:無(弱)		

The Beast

ビースト
The Beast
ビースト



妖魔系

HP:144~200	AP:72	AC: 2
EXP:12607	出現階: 5	
特殊攻撃: 石		
防御能力:無(中)		

Green Dragon

グリーンドラゴン
Dragon
ドラゴン



ドラゴン系

HP:30~60	AP:18	AC: 2
EXP:8887	出現階: 5	
特殊攻撃: プ(毒)		
防御能力:無(弱)		

地下6階の モンスター

氷に閉ざされた地下6階。出現するモンスターはどれも寒々としたものばかりだ。そんな中で裸身のバーバリアンは異様だけね。

冷気のブレスを吹くモンスターには警戒しよう。しかし呪文無効化能力があるモンスターも多く、苦戦はやむをえない。

マップを良く見て歩き、余分な遭遇をしないように注意すべきだ。

絶大なHPを誇る植物モンスター、マイティオークにも注目だ。

「氷の王ロブナ」は呪文無効化能力も高く、なかなか嫌な敵だ。良い装備を整えて置きたい。

Freezie

フリージー
Frozen Slime
凍ったスライム

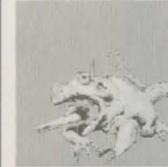


昆虫系

HP:29~65	AP: 8	AC: 5
EXP:4733	出現階: 6	
特殊攻撃: プ(冷)・後		
防御能力:無(中)		

Bleeb

ブリーブ
Bleeb
ブリーブ



動物系

HP:8~20	AP:20	AC: 6
EXP:1598	出現階: 6	
特殊攻撃: 毒		
防御能力:無(強)・逃・呼		

Blood weir

ブラッドウェアー
Weird Thing
不気味なもの



動物系

HP:28~98	AP:144	AC: 5
EXP:4256	出現階: 6	
特殊攻撃:		
防御能力:		

White Mushroom

ホワイトマッシュルーム
Toadstool
毒きのこ

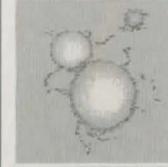


昆虫系

HP: 6~24	AP: 2	AC: 7
EXP:5600	出現階: 6	
特殊攻撃: プ(毒)・毒		
防御能力:無(中)		

Will O'Wisp

ワイルオーワイスプ
Blue Glow
青い輝き



昆虫系

HP:34~43	AP:32	AC: -12
EXP:54692	出現階: 6	
特殊攻撃: 石・後		
防御能力:無(強)		

Snow Cat

スノーキャット
Strange Animal
奇妙な動物



動物系

HP:32~88	AP:72	AC: 4
EXP:3000	出現階: 6	
特殊攻撃:		
防御能力:逃		

Yeti イエティ Big White Ape 大きな白い猿		神話系
HP:70~110 AP:30 AC: 4		
EXP:5056 出現階: 6		
特殊攻撃: 麻		
防御能力: 逃		

Mighty Oak マイティオーク Living Tree 動く大木		妖魔系
HP:612~744 AP:96 AC: 0		
EXP:31298 出現階: 6		
特殊攻撃:		
防御能力: 無(中)		

Yomama ヨママ Ornate Man 飾り立たた男		僧侶系
HP:30~54 AP:14 AC: 5		
EXP:3124 出現階: 6		
特殊攻撃: M5・P5		
防御能力: 逃		

Triton トライトーン Sub-Mariner 海底の住人		戦士系
HP:20~60 AP:28 AC: 3		
EXP:2332 出現階: 6		
特殊攻撃: 毒		
防御能力: 無(弱)		

The Robuna Ice King 氷の王 ロブナ The Robuna Ice King 氷の王 ロブナ		妖魔系
HP:100~120 AP:78 AC: 2		
EXP:44782 出現階: 6		
特殊攻撃: ブ(冷)・M6・後		
防御能力: 無(強)		

Blank Stare ブランクステア Ethereal Gaze 威圧する眼差し		昆虫系
HP:60~75 AP:16 AC: 0		
EXP:8784 出現階: 6		
特殊攻撃: M4・P5・石・毒・麻・後		
防御能力: 無(中)		

Barbarian バーバリアン Fierce Warrior 獰猛な戦士		戦士系
HP:40~90 AP:24 AC: 5		
EXP:2124 出現階: 6		
特殊攻撃:		
防御能力: 逃		

Ancient エインシャント Old Man 老人		戦士系
HP:36~60 AP:12 AC: 6		
EXP:3440 出現階: 6		
特殊攻撃: P6		
防御能力: 逃		

Lady Neptune レディーネプチューン Lady Neptune レディーネブチューン		神話系
HP:110~152 AP:180 AC: 0		
EXP:66675 出現階: 6		
特殊攻撃: ブ(冷)・M6・後		
防御能力: 無(強)		

Horbule ホービュル Ethereal Gaze 威圧する眼差し		昆虫系
HP:25~40 AP:18 AC: 4		
EXP:5520 出現階: 6		
特殊攻撃: ブ(毒)・石・毒・麻・後		
防御能力: 無(中)		

Troglodyte トログラダイト Caveman 洞穴に棲むもの		僧侶系
HP:28~60 AP:12 AC: 9		
EXP:1204 出現階: 6		
特殊攻撃:		
防御能力: 逃		

Swamp Thing ス'wanブシング Strange Thing 奇妙なもの		神話系
HP:17~72 AP:48 AC: 2		
EXP:13324 出現階: 6		
特殊攻撃: ブ(レ)・毒		
防御能力: 無(強)		

Frost Giant フロストジャイアント Blue Giant 青い巨人		巨人系
HP:90~180 AP:108 AC: 3		
EXP:9136 出現階: 6		
特殊攻撃: ブ(冷)・後		
防御能力: 無(中)		



地下7階の モンスター

ついにクライマックスに近づいた地下7階。モンスターも強敵ばかり、様々なバリエーションのある戦いが待っている。

良質の泉もあることから、じっくり腰を据えて戦闘を楽しむのも悪くない。経験値稼ぎにもっていなのがフェニックスとの戦い。

一方、ハイニンジャやダークウィザードには充分警戒が必要だ。さらに強力な敵がひょいと顔を出すこともある。

充分に戦力と装備を整えて、最後の戦いに赴こう。

Ropav Dica

ロパブ・ディカ
Strange Mist
奇妙なもや



昆虫系

HP:32~74	AP:18	AC: 4
EXP:4778	出現階: 7・8	
特殊攻撃: 麻・壊・後		
防御能力: 無(中)		

Indigo Mushroom

インディゴマッシュルーム
Toadstool
毒きのこ



昆虫系

HP:42~58	AP:12	AC: 6
EXP:6102	出現階: 7・8	
特殊攻撃: プ(毒)・毒・麻		
防御能力: 無(強)		

Silent Knight

サイレントナイト
Man in Armor
鎧の男



戦士系

HP:88~136	AP:80	AC: -2
EXP:4464	出現階: 7・8	
特殊攻撃:		
防御能力: 逃		

Gorgon

ゴーゴン
Strange Animal
奇妙な動物



ドラゴン系

HP:58~88	AP:24	AC: 2
EXP:13876	出現階: 7・8	
特殊攻撃: プ(石)		
防御能力: 無(弱)		

Enchanted Bard

エンチャントドバード
Man of The Lute
リュート弾き



僧侶系

HP:32~56	AP:12	AC: 4
EXP:3252	出現階: 7・8	
特殊攻撃: M 4・P 5・盗		
防御能力: 無(中)・逃		

Psionic

サイオニック
Strange Man
奇妙な男



妖魔系

HP:48~90	AP:28	AC: 0
EXP:34336	出現階: 7・8	
特殊攻撃: M 5・後		
防御能力: 無(中)		

Dark Wizard

ダークウィザード
Man in Robes
ローブの男



魔法使い系

HP:48~64	AP:12	AC: 6
EXP:3248	出現階: 7・8	
特殊攻撃: M 6		
防御能力: 逃		

High Ninja

ハイニンジャ
Breeze
微かな風



小人系

HP:30~66	AP:48	AC: -2
EXP:7248	出現階: 7・8	
特殊攻撃: 毒・麻・死・後		
防御能力: 無(中)		

Murphy's Ghost

マーフィーズゴースト
Murphy's Ghost
マーフィーズゴースト



アンデッド系

HP:60~84	AP:18	AC: 0
EXP:6333	出現階: 7・8・777	
特殊攻撃: 後		
防御能力: 無(強)		

Cardinal Fang

カーディナルファン
Man of The Cloth
法衣を着た男



僧侶系

HP:48~80	AP:12	AC: 2
EXP:5536	出現階: 7・8	
特殊攻撃: P 6		
防御能力: 逃		

Spectre

スペクター
Ghostly Figure
幽霊



アンデッド系

HP:29~65	AP: 9	AC: 2
EXP:8595	出現階: 7・8	
特殊攻撃: 麻・後		
防御能力: 無(強)		

Manfretti's Ghost

マンフレッティーズゴースト
Manfretti's Ghost
マンフレッティーズゴースト



アンデッド系

HP:60~84	AP:20	AC: -4
EXP:11138	出現階: 7・8・777	
特殊攻撃: 後		
防御能力: 無(強)		

Houdini

フーディー
Houdini
フーディー



盗賊系

HP:66~156	AP:36	AC: -6
EXP:44580	出現階: 7・8	
特殊攻撃: M 6・盗・後		
防御能力: 無(中)		

Unholy Terror

アンホーリーテラー
Ghostly Figure
幽靈



アンデッド系

HP:30~60	AP:24	AC: 4
EXP:5012	出現階: 7・8	
特殊攻撃: 後		
防御能力: 無(中)		

Dragonaire

ドラゴナーラ
Great Dragon
上級ドラゴン



ドラゴン系

HP:102~172	AP:54	AC: -2
EXP:20087	出現階: 7・8	
特殊攻撃: プ(火)・石		
防御能力: 無(中)		

Dragonfinn

ドラゴンフィン
Great Dragon
上級ドラゴン



ドラゴン系

HP:66~98	AP:66	AC:-2
EXP:15055	出現階: 7	
特殊攻撃: ブ(冷)・毒・後		
防御能力: 無(中)		

Halycon

ハリコン
Halcyon
ハリコン



悪魔系

HP:40~64	AP:36	AC: 4
EXP:4447	出現階: 7・8	
特殊攻撃: P 5・		
防御能力: 無(中)・呼		

Fire Elemental

ファイアーエレメンタル
Raging Blaze
吹き上がる炎



妖魔系

HP:52~88	AP:72	AC: 2
EXP:14904	出現階: 7・8	
特殊攻撃: ブ(火)・後		
防御能力: 無(中)		

Air Elemental

エアーエレメンタル
Howling Wind
鳴る風



妖魔系

HP:52~88	AP:60	AC: 2
EXP:17438	出現階: 7・8	
特殊攻撃: ブ(レ)・後		
防御能力: 無(中)		

Djinni

ジン
Djinni
ジン



悪魔系

HP:92~176	AP:72	AC: 2
EXP:10848	出現階: 7・8	
特殊攻撃: M 5・P 5		
防御能力: 無(強)		

The Zana Fire Queen

火の女王 ザナ
The Zana Fire Queen
火の女王 ザナ



妖魔系

HP:108~124	AP:40	AC: -4
EXP:38930	出現階: 7	
特殊攻撃: ブ(火)・M 4・後		
防御能力: 無(強)		

Succubus

サッキュバス
Demonic Figure
悪魔の姿



悪魔系

HP:30~42	AP: 6	AC: 0
EXP:6511	出現階: 7・8・777	
特殊攻撃: P 4		
防御能力: 無(中)		

Mane

メイン
Mane
メイン



悪魔系

HP:10~30	AP:15	AC: 7
EXP:1610	出現階: 4・7・8・777	
特殊攻撃: M 3		
防御能力: 無(中)・逃・呼		

Efreeti

イブリート
Fiery Entity
燃え盛る姿



悪魔系

HP:31~57	AP:48	AC: 0
EXP:13134	出現階: 6・7・8・777	
特殊攻撃: ブ(火)・M 4		
防御能力: 無(中)・呼		

Earth Elemental

アースエレメンタル
Quaking Earth
震える大地



妖魔系

HP:52~88	AP:128	AC: -2
EXP:15004	出現階: 7・8	
特殊攻撃: 後		
防御能力: 無(中)		

Kong

コング
Kong
コング



妖魔系

HP:242~296	AP:112	AC: 0
EXP:37287	出現階: 7	
特殊攻撃: 後		
防御能力: 無(強)		

Incubus

インキュバス
Demonic Figure
悪魔の姿



悪魔系

HP:48~72	AP:10	AC: -2
EXP:16814	出現階: 7・8・777	
特殊攻撃: M 5・麻		
防御能力: 無(中)		

Phoenix

フェニックス
Bird of Flames
炎の鳥



妖魔系

HP:112~144	AP:64	AC: -4
EXP:122299	出現階: 7	
特殊攻撃: ブ(火)・後		
防御能力: 無(強)		

Water Elemental

ウォーターエレメンタル
Storming Sea
荒れ狂う海



妖魔系

HP:52~88	AP:150	AC: 2
EXP:17150	出現階: 7・8	
特殊攻撃: ブ(冷)・後		
防御能力: 無(中)		

Air Elemental

エアーエレメンタル
Air Elemental
エアーエレメンタル



妖魔系

HP:52~88	AP:128	AC: -2
EXP:13392	出現階: 7	
特殊攻撃:		
防御能力: 無(中)		

Fay

フェイ
The Blonde
金髪の女



僧侶系

HP:46~58	AP: 5	AC: 6
EXP:18762	出現階: 7	
特殊攻撃: ブ(火)・P 5		
防御能力: 無(中)		

地下8階の モンスター

ついに地下8階、宿敵ゾーンが待つフロアだ。少なくとも15レベル以上の実力が欲しい。基本的にここには限られた戦闘が待つのみ。しかしのんびりと動き回ると地下777階のデーモンどもが姿を出す。宿敵と戦うために、余分な戦闘に消耗したくはないところだ。いかにレベルがあがっても、このフロアの謎の敵とは苦戦を強いられる……理由はすぐに判るだろう。そして絶対無敵を誇るゾーンを倒す奇策とは？ ゲートキーパーを再来させるには？ それは自分で見つけだして欲しい。

The GateKeeper

ケイトキーパー
The GateKeeper
ゲイトキーパー



僧侶系

HP:?	AP:?	AC:?
EXP:?	出現階: 8	
特殊攻撃: ?		
防御能力: ?		

The S * O * R * N

ゾーン
The S * O * R * N
ゾーン



魔法使い系

HP:?	AP:?	AC:?
EXP:?	出現階: 8	
特殊攻撃: ?		
防御能力: ?		

(クローン)



？

HP:?	AP:?	AC:?
EXP:9000	出現階: ?	出現階: 8
特殊攻撃: ?		
防御能力: ?		

地下777階の モンスター

地下深くに広がる謎にエリア。地下777階はまさに地獄の世界である。ここに出現するのは強敵の数々である。遠慮無く強力なデーモンどもがうろついている。しかし、ここでこそ最高のアイテム入手することができる。そして謎につつまれた最後のイベント、ララ・ムームーとの出会いがどこかに存在している。もちろんここで生き抜くには相当の実力が必要だ。

Pit Fiend

ピットフィーンド
Greater Devil
グレーター・デビル



悪魔系

HP:40~100	AP:80	AC:-3
EXP:15364	出現階: 7・8・777	
特殊攻撃:M 5・後		
防御能力:無(中)・呼		

Cacodaemon

カコデーモン
Greater Demon
グレーター・デーモン



悪魔系

HP:136~280	AP:144	AC:-2
EXP:63596	出現階: 7・8・777	
特殊攻撃:M 5・後		
防御能力:無(強)・呼		

Greater Devil

グレーター・デビル
Greater Devil
グレーター・デビル



悪魔系

HP:136~280	AP:280	AC:-2
EXP:23232	出現階: 7・8・777	
特殊攻撃:P 7		
防御能力:無(強)		

Greater Demon

グレーター・デーモン
Greater Demon
グレーター・デーモン



悪魔系

HP:116~228	AP:80	AC:-2
EXP:20716	出現階: 7・8・777	
特殊攻撃:M 7		
防御能力:無(中)		

Nether Demon

ネザーデーモン
Greater Demon
グレーター・デーモン



悪魔系

HP:120~300	AP:144	AC:-12
EXP:518193	出現階: 8・777	
特殊攻撃:ブ(魔)・麻・死・後		
防御能力:無(強)		

Archdevil

アークデビル
Greater Devil
グレーター・デビル



悪魔系

HP:542~710	AP:288	AC:-12
EXP:582196	出現階: 8・777	
特殊攻撃:M 7・P 7・死・壊・後		
防御能力:無(強)		



Dark Lord

ダークロード
Dark Shadow
暗い影



アンデッド系

HP:382~542	AP:112	AC:-12
EXP:620620	出現階: 8・777	
特殊攻撃:P 7・石・麻・死・後		
防御能力:無(強)		

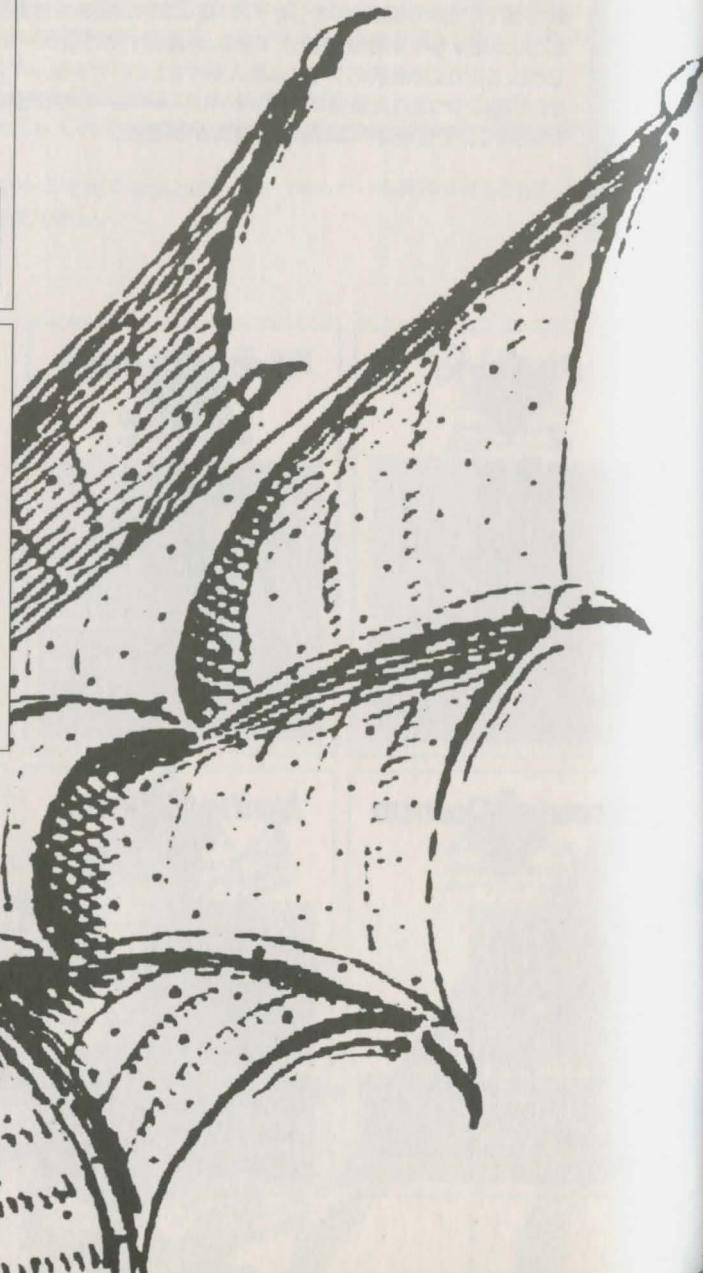
LaLa Moo-Moo

ララ・ムームー
LaLa Moo-Moo
ララ・ムームー



妖魔系

HP:?	AP:?	AC:?
EXP:?	出現階: ?	
特殊攻撃: ?		
防御能力: ?		



NPC達

旅の途中で出会う何人もの登場人物。多くの場合、それはおだやかな会話のやりとりで終わるが、相手の機嫌の悪いときやこちらの態度が無礼なときには戦闘になりうる。彼らは危険な迷宮のなかで住んでいるだけあって強敵揃い。注意したいものだ。しかし禁じ手の遊び方として、NPCで経験値上げを試みる、などということも可能ではある。目標になるのはまずは手ごわいながらも破格の経験値を持つ「笑うヤカン」くん。彼は第二のマーフィと呼ばれることになるのだろうか。

G'bli Gedook

グブリ・ゲドック
G'bli Gedook
グブリ・ゲドック



僧侶系

HP:76	AP:24	AC:-2
EXP:19014	出現階: I	
特殊攻撃:P 7・死		
防御能力:無(中)・逃		

The Duck of Sparks

スパークのアヒル
The Duck of Sparks
スパークのアヒル



魔法使い系

HP:34~44	AP: 5	AC: 7
EXP:1668	出現階: 2	
特殊攻撃:M 4		
防御能力:無(弱)・逃		

The Ruby Warlock

ルビーウォーロック
The Ruby Warlock
ルビーウォーロック



魔法使い系

HP:30~36	AP:18	AC: 4
EXP:1792	出現階: 2	
特殊攻撃:M 4		
防御能力:無(中)		

The Laughing Kettle

笑うヤカン
The Laughing Kettle
笑うヤカン



悪魔系

HP:54	AP: 2	AC:-12
EXP:528158	出現階: I	
特殊攻撃: プ(石)・M 5・P 5・石・毒・麻・死		
防御能力:無(強)		

Ironose

アイロノーズ
Ironose
アイロノーズ



戦士系

HP:17~23	AP: 7	AC: 5
EXP:640	出現階: I	
特殊攻撃:		
防御能力:逃		

Lord Hienmitey

ロード・ハイニーマイティ
Lord Hienmitey
ロード・ハイニーマイティ



僧侶系

HP:32~39	AP: 4	AC: 5
EXP:1352	出現階: 3	
特殊攻撃:P 4		
防御能力:逃		

The Loon

ルーン
The Loon
ルーン



小人系

HP:359 AP:90 AC:-12

EXP:117880 出現階: 4

特殊攻撃: M 7・麻・死

防御能力: 無(強)・逃

Evil Eyes

イビルアイズ
Evil Eyes
イビルアイズ



アンデッド系

HP:55~65 AP:16 AC: 5

EXP:15086 出現階: 6

特殊攻撃: プ(石)・M 6・P 6

防御能力: 無(強)

The Lord of Diamonds

ダイヤのロード
The Lord of Diamonds
ダイヤのロード



妖魔系

HP:304 AP:264 AC:-8

EXP:123451 出現階: 7

特殊攻撃: プ(火)・死

防御能力: 無(強)

Big Max

ビッグマックス
Big Max
ビッグマックス



戦士系

HP:480~540 AP:176 AC:-2

EXP:16656 出現階: 5

特殊攻撃: 死

防御能力:

The Mighty Yog

マイティヨグ
The Mighty Yog
マイティヨグ



妖魔系

HP:136~148 AP:88 AC: 2

EXP:9792 出現階: 6

特殊攻撃: 麻

防御能力: 無(中)・逃

The Lord of Hearts

ハートのロード
The Lord of Hearts
ハートのロード



妖魔系

HP:304 AP:264 AC:-8

EXP:123451 出現階: 7

特殊攻撃: プ(冷)・死

防御能力: 無(強)

The Snatch

スナッチ
The Snatch
スナッチ



盗賊系

HP:62~76 AP:24 AC:-3

EXP:3868 出現階: 5

特殊攻撃: 盗

防御能力: 逃

The Lord of Clubs

クラブのロード
The Lord of Clubs
クラブのロード



妖魔系

HP:304 AP:288 AC:-8

EXP:141768 出現階: 7

特殊攻撃: プ(石)・死

防御能力: 無(強)

The Lord of Spades

スペードのロード
The Lord of Spades
スペードのロード



妖魔系

HP:304 AP:264 AC:-8

EXP:132667 出現階: 7

特殊攻撃: プ(毒)・死

防御能力: 無(強)

セーブとリセット・タイミング

ウィザードリィ・シリーズの全滅へのシビアさは定評がある。多くのコンピューターRPGにおいてはキャラクターの死は一時的なゲームオーバーであるが、ウィザードリィにおいてはそれは取り返しのつかない本当の死去を示していたのだ。

そのため「公然の禁じ手」としてリセット技が知られていた。つまり悲劇的事態が起こったときにはすかさずリセットボタンを押し、データが自動的にセーブされてしまう前にゲームを終了させてしまうのである。かなり強引なやりかたではある。

しかしWIZ5においては「きろく」によって自分でセーブするタイミングを制御することができる。これまでキャンプ、戦闘、フロア移動などのタイミングによってなされてきた自動的なセーブがプレイヤーに委ねられたのである。リセットすれば前に「きろく」したところから再開される。これはパソコン版よりの機能だ。

これによって冒険の危険と緊迫度は程良く減った形となった。危険な場所へ歩を進めるときやアイテムのスペシャルパワーを知りたい時など、セーブしてから試すことができる。

だが全滅の危険は去ったわけではない。迷宮の中では自動セーブはなくなったが、城においては行動ごとにセーブされている。これはパーティが全滅したときにも注意が必要となる。つまりパーティが全滅すると、墓の画面が表示された後に自動的に城へ戻ってくる。それと同時に全滅の結果が自動セーブされてしまうのだ。リセットは墓の画面が表示されている間に行わねばならない。トバタとあせって、うっかりコントローラーのボタンを押せば……悲劇は待っている。

さらにセーブするタイミングにも注意が必要だ。呪文も尽き、HPも少なく、とても城に帰りつけないような場所でセーブをしてしまったら、全滅と同様の結果が待っている。救出部隊の到着を待たねばならない。

つまりセーブ機能の導入によって、表面上は落ちついているながらもウィザードリィはそのスリリングな危険性を失わず、よりクリエイティブな戦略と計画性を要求するゲームに仕上がっているのである。

アイテム

豊富な武具と様々なアイテム。WIZ5のアイテムリストは実に華やかだ。さて、すべてを入手することはできるだろうか?

ウィザードリイの楽しみの中に、宝箱の中から発見されるアイテムを捜し求めるというものがある。ランダムに登場するこれらの強力な武具は冒険者を強化するのに必須だ。

その他にもこのシナリオをクリアするためにかなり多くの特殊アイテムを揃えねばならない。鑑定のために城に戻るのは面倒なので、鑑定能力を持った司教を連れ歩きたい。

●武器 Weapon

名称	価格	レジ	攻撃回数	ダメージ	装備できる職業
短刀 DAGGER	25	C	0	2~4	F T SLN
最初から持っている武器より弱い、最弱の武器。軽いために命中判定が上がるが、だから何だと言う程度。					
ショートソード SHORT SWORD	35	C	0	1~6	F T SLN
盗賊が最初から持っている短剣。当然、ロングソードより弱い。					
ロバーズソード ROBBERS SWORD	1500	C	0	5~10	F T SLN
ショートソード+1。中途半端な能力で、いまいち使えない。					
ロングソード LONG SWORD	45	C	0	2~7	F SLN
戦士系が最初から持っている。最初はこれで戦い抜いていくことになる。					
ナイトソード KNIGHT SWORD	1500	C	0	7~12	F SLN
ロングソード+1。これを使えば、ただの剣よりも戦士の能力は格段にアップする。					
マスターソード MASTER SWORD	5000	C	0	7~17	F SLN
ロングソード+2。中盤で戦士はお世話になるだろう。					
カシナートの剣 BLADE CUSINART	20000	C	0	12~22	F SLN
ロングソード+3。安定した高ダメージを叩きだす、お馴染みの名剣。					
メイス MACE	100	C	0	3~6	F P BSLN
主に僧侶系が使う武器。比較的ダメージが安定している。					
ハンドアックス HAND AXE	180	C	0	4~8	F SLN
手斧。斧系はやや高価だが、同レベルの剣より若干威力がある。					
バトルアックス BATTLE AXE	1750	C	0	8~14	F SLN
戦闘用の大斧。アックス+1である。					
シルバーアックス SILVER AXE	8500	C	0	10~20	F SLN
銀の斧。銀の魔力でかなりの威力を持つ。アックス+2である。					
デスマックス AXE of DEATH	8500	C	0	12~24	F SLN
呪・死の斧。高い攻撃力にクリティカルが可能だが、ACが2上昇しHPを消耗する。またS.P.開放で死亡する。					
ブラックブレード BLACKBLADE	1500	C	0	6~12	F SLN
呪・僧侶系に2倍打撃だが、命中判定が下がりHPを消耗。S.P.開放で麻痺する。					
ロビンソード ROBINSWORD	7000	C	0	8~15	F T SLN
呪・クリティカルが可能だが、AC上昇とHP消耗を伴う。S.P.は力+1・敏捷性+。スナッ奇と取り引きができる。					
ファイアーソード SWORD of FIRE	10000	C	0	8~22	F SLN
火炎に抵抗があり、20%破損でマハリトが使える。威力もカシナート並みと強い。					

名称	価格	レジ	攻撃回数	ダメージ	装備できる職業
ソウルスティーラー SOULSTEALER	13500	C	0	8~24	F SLN
呪・攻撃力は高いものの、ACが4も上昇してしまう。S.P.は力+1・生命力-1・年齢+1。売却すると高い。					
オーディンソード ODINSWORD	250000	C	+3	15~35	L
悪魔・竜・精霊系に2倍打撃の最強剣。AC低下、毒への抵抗、クリティカル可能。S.P.はHP上限を上昇させる。					
刀 KATANA	1750	C	0	7~13	S N
侍・忍者用の武器。命中率、威力共に良く、かなりお得な武器である。					
達人の刀 MASTER KATANA	13500	C	+2	7~19	S
命中判定、攻撃回数に優れる名刀でクリティカルも可能。何故か忍者は装備できない。					
村正 MURAMASA KATANA	150000	C	+3	15~30	S N
侍・忍者の最強の武器である、伝説の妖刀。クリティカルが可能。S.P.は生命力+1。忍者系の攻撃緩和もある。					
ましらのwand MUNKE WAND	0	C	0	2~8	M B
火炎・冷気・魔法に抵抗のある猿の杖。スパークのアヒルが所持している。地下7回の回転扉の通過に必要。					
稻妻の杖 LIGHTNING ROD	0	C	0	8~20	M B
20%破損でツザリクが使える。炎の王が所持しており、炎の女王の部屋に入るのに必要。つまり避雷針である。					
杖 STAFF	30	C	0	1~5	MP TBSLN
術者系が最初から持っている。武器と呼ぶには余りにもお粗末である。					
召喚の杖 STAFF of SUMMONING	7750	C	0	4~9	MP B
20%破損でバモルディが使える。そんなに役立つ場面はないだろう。					
死神の杖 STAFF of DEATH	7750	C	0	6~15	MP B
呪・20%破損でバディが使え、クリティカルが可能だが、AC+2とHPを消耗。S.P.はHP上限の低下と年齢					
水の杖 STAFF of WATER	0	S	0	6~12	MP TBSLN
燃え盛る青い球を呼び出すのに使う。ドラゴンフィンが所持。冷気に抵抗がある。					
炎の杖 STAFF of FIRE	0	S	0	6~12	MP TBSLN
燃え盛る黄色い球を呼び出すのに使う。炎の女王が所持。火炎に抵抗がある。					
空気の杖 STAFF of AIR	0	S	0	6~12	MP TBSLN
燃え盛る白い球を呼び出すのに使う。フェニックスが所持。魔法に抵抗がある。					
大地の杖 STAFF of EARTH	0	S	0	6~12	MP TBSLN
燃え盛る赤い球を呼び出すのに使う。フェイ&コングが所持。石化に抵抗がある。					
モーニングスター MORNINGSTAR	2000	S	0	4~10	F P BSLN
メイスが若干強くなったようなものである。値段の割にはたいした威力はない。					
病めるフレイル RUNED FLAIL	2000	S	0	5~9	F P BSLN
呪・ACが2上昇し、命中判定を悪化させる呪いのフレイル。S.P.を開放すると、呪文ポイントが全て0に。					
長槍 PIKE	250	S	0	2~6	F SLN
射程の長いロングソード程度の武器で、後続の敵を狙える以外たいした特徴はない。					
ウォーハンマー WAR HAMMER	400	S	0	4~9	F L
ハンマーは射程の長いアックスのようなものである。重い為に戦士とロードしか装備できない。					
シルバーハンマー SILVER HAMMER	10000	S	0	10~20	F SLN
アックス+2である。侍と忍者も装備可能で、巨人系に2倍打撃。S.P.は力+1・運-1。					
ホーリーバッシャー HOLY BASHER	400	S	0	3~7	P B
僧侶系専用の清められた笏である。アンデッド系に2倍打撃。					

● 武器 Weapon

名称	価格	レンジ	攻撃回数	ダメージ	装備できる職業
聖なるフレイル SACRED BASHER	7500	S	0	8~14	P B
アンデッド系に2倍打撃。僧侶系には最強の武器である。					
ハルバード HALBERD	2500	S	0	7~13	F SLN
斧槍。ナイトソード並みの攻撃力を持ち、後続の敵を狙える。なかなか使える。					
ファウストハルバード FAUST HALBERD	10000	S	0	8~20	F SLN
悪魔系の攻撃緩和に2倍打撃。地獄では重宝する武器である。S.Pは生命力-1。					
盗賊の弓 THIVES BOW	600	M	0	2~6	F T SLN
盗賊でも使用できる小型の弓。割りと安いが、威力は低い。					
戦士の弓 LONG BOW	325	L	0	2~7	F SLN
戦士系のみ装備可能。射程が長いとはいえ、この威力では使えない。					
魔法使いの弓 MAGES YEW BOW	12000	L	0	6~12	M
メイジ専用の弓。魔術師系に2倍打撃。S.Pは生命力+1・HP上限の低下。メイジには最強の武器。					
クロスボウ L.T.CROSSBOW	2500	L	0	5~10	F T SLN
石弓。主に盗賊が使用する。					
ヘビクロスボウ H.V.CROSSBOW	12000	L	0	8~15	F T SLN
威力の割には価値が高い。やはり盗賊が使うことになるだろう。					
森の精靈の弓 SYLVAN BOW	100000	L	+3	14~26	F T SLN
神・靈・エネルギー系に2倍打撃。S.Pは敏捷性+1。戦士と盗賊の最強の武器である。					

● 鎧 ARMORS

名称	価格	AC	装備できる職業
ロープ ROBES	20	-1	FMPTBSLN
術者系が最初に持っている。無いよりマシ、と言う程度のものだ。			
スカーレットロープ SCARLET ROBES	4500	-4	FMPTBSLN
火炎と石化に抵抗がある、悪専用のロープ。悪の盗賊とメイジには最高の防具だ。			
エメラルドロープ EMERALD ROBES	4500	-4	FMPTBSLN
火炎と石化に抵抗がある、善専用のロープ。善の盗賊とメイジには最高の防具だ。			
革鎧 LEATHER ARMOR	95	-2	F PTBSLN
戦士系と盗賊が最初に持っている。さっさと良質の鎧に買い替えるべきである。			
堅い革鎧 PADDDED LEATHER	1500	-3	F PTBSLN
革鎧+1である。まだ防御力が低い。			
豪華な革鎧 TREATED LEATHER	4000	-4	F PTBSLN
革鎧+2である。中立の盗賊には最高の防具となる。			
鎖かたびら CHAIN MAIL	145	-3	F P BSLN
主に僧侶系が装備する鎧である。			
光る鎖かたびら SHINY CHAIN	1750	-4	F P BSLN
鎖かたびら+1である。光ると言ってもロミルワが使えるわけではない。			
銀の鎖かたびら SILVER CHAIN	6000	-5	F P BSLN
鎖かたびら+2である。僧侶系には最高の防具である。			
足軽の鎧 SCALE MAIL	400	-4	F SLN
侍・忍者が着ることになる。名前は弱そうだが、それなりのACはある。			
武士の鎧 BUSHI SCALE	2000	-5	F SLN
スケールメイル+1。武士に格上げされたが、ACは1しか変わらない。			
達人の鎧 MASTER SCALE	8000	-6	F SLN
スケールメイル+2。火炎に対する抵抗力がある。さすがは達人、と言うべきか。			
プレートメイル PLATE MAIL	750	-5	F L
甲冑。重い為に戦士とロードしか装備できない。コストパフォーマンスが高い。			
ナイトプレート ARMOR of KNIGHTS	2500	-6	F L
プレートメイル+1。早めに装備したい防具である。			
マスタープレート ARMOR of MASTER	10000	-7	F L
プレートメイル+2。火炎に対して抵抗を持つ。防御力もかなりのもの。			
護りの鎧 ARMOR of DEFENSE	25000	-8	F SLN
プレートメイル+3。火炎・冷気・石化に抵抗がある。軽量の魔法の為か、侍・忍者も装備可能。			
白銀の鎧 SILVER MAIL	2500	-4	F P BSLN
呪・アンデッド系の攻撃緩和と冷気に抵抗があるものの、HPを消耗する。ただ、S.PはHP全快。			
金色の鎧 GOLD PLATE +5	250000	-10	F SLN
全ての特殊攻撃と魔法に抵抗があり、ヒーリング能力まで備えた最高の鎧である。			

● その他の武具 OTHER ARMORS

名 称	価 格	AC	装備できる職業
丸盾 TARGET SHILED	65	-1	F T SLN
戦士系と盗賊が装備できる。防御力は低い。			
堅い丸盾 PADDED TARGET	1500	-2	F T SLN
丸盾+1。盗賊には最高の盾である。			
ヒーターシールド HEATER SHILED	125	-2	F L
大型の盾。戦士とロードが装備可能。			
ナイトシールド KNIGHTS SHIELD	2000	-3	F L
ヒーターシールド+1である。比較的浅い階で見つかる為、侍・忍者は悔しい限りだ。			
タワーシールド TOWER SHILED	5000	-4	F L
ヒーターシールド+2である。AC低下なら最高の盾である。			
紋章の盾 CRESTED SHILED	2000	+3	F L
呪・火炎と冷気に抵抗があるものの、ACが3も上昇してしまう呪いの盾。S.Pで石化する。			
魔封じの盾 SHILED PRO MAGIC	20000	-3	F SLN
魔法に対して抵抗を持つ、最高の盾である。戦士系のみ装備できる。			
皮の兜 LEATHER SALLET	250	-1	F P BSLN
戦士系、僧侶系が装備できる。兜の一般普及品である。			
真鍮の兜 BRASS SALLET	1500	-2	F P BSLN
兜+1である。僧侶系には最高の兜である。			
鋼の兜 BACINET	3500	-3	F SLN
兜+2である。侍と忍者には最高の兜である。			
宝石のアーメット JEWELLED ARMET	12500	-4	F L
兜+3である。戦士とロードしか装備できないが、最高の兜である。			
炎のとんがり帽子 CONE of FIRE	3000	+4	FMPTBSLN
呪・どの職業も装備でき、火炎に抵抗を持つが、ACが4も上昇してしまう。S.PはHP上限を上昇させて灰化。			
魔法の頭巾 WIZARD'S CAP	8000	-1	M
メイジ専用の帽子。防御力は僅かだが、魔法に対して抵抗力を持っている。			
革の小手 LEATHER GLOVES	500	-1	F PTBSLN
小手の一般品。小手はコストパフォーマンスが低いので買うなら後回しがいい。			
鉄の小手 IRON GLOVES	2500	-2	F SLN
小手+1である。戦士系しか装備できない。			
銀の小手 SILVER GROVES	7500	-3	F SLN
小手+2である。Iの時と変わらぬ能力である。			
ミルダールの小手 GLOVES of MYRDALL		-4	F SLN
小手+3で、最高の小手。エナジードレイン・石化に抵抗がある。			

● その他のアイテム OTHER ITEM

名 称	価 格
ゴムのアヒル RUBBER DUCK	0
マッドストンバーが所持。装備した者は絶対に溺れなくなる。スパークのアヒルが探している。	
ヴァンブレイス BRACERS	2500
戦士系のみ装備可能な腕甲。ACを1低下する。	
ナイトヴァンブレイス KNIGHT BRACERS	10000
ヴァンブレイス+1。ACを2低下する。実は山羊座のマントの方が役立つ。	
山羊座のマント CLOAK of CAPRICORN	9000
ACを2低下させる上、魔法にも抵抗がある外套。後衛に是非欲しい品である。	
魔法使いの指輪 RING of FROZZ	5000
メイジのみ装備可能。ACを2低下させ、魔法・火炎に抵抗を持つ。S.Pの呪文ポイント全快が大変役立つ。	
髑髏の指輪 RING of SKULLS	5000
ACを1低下させ、魔法に抵抗を持つが、悪以外のキャラが装備すると呪われる。S.Pは信仰心-1・年齢-1。	
全快の指輪 RING of MADI	15000
使用すると25%破損でマディが使える。S.PはHP全快・状態回復。いざと言う時に1つは欲しい。	
翡翠の指輪 RING of JADE	10000
呪・魔法に抵抗力があるが、ACを2上昇させてしまう。S.Pは年齢+1。	
孤独の指輪 RING of SOLITUDE	20000
石化に抵抗を持つ指輪。S.Pは運+1。高く売れる指輪である。	
知恵のアンク ANKH of INTELLECT	12000
S.Pで知恵を+1できるアンク。装備するとACが1低下する。	
命のアンク ANKH of LIFE	12000
S.Pは35%破損でマディ。装備するとACが1低下する。	
力のアンク ANKH of POWER	12000
S.Pで力を+1できるアンク。装備するとACが1低下する。	
祈りのアンク ANKH of SANCTITY	12000
S.Pで信仰心を+1できるアンク。装備するとACが1低下する。	
奇跡のアンク ANKH of WONDER	12000
使用するとイハロンが使える。S.Pはパーティ全員のHP全快・状態回復。装備でAC-1。ヒーリング+1。	
若さのアンク ANKH of YOUTH	12000
S.Pで年齢を-1できるアンク。装備するとACが1低下する。	
金のメダリオン GOLD MEDALLION	50000
イビルアイズが所持。ACを2低下させ、ドレイン・魔法に抵抗を持つ。マイティヨグを助ける為に必要。	
石化した悪魔 PETRIFIED DEMON	0
呪・マカラが所持。AC-2、火炎・冷気・魔法に抵抗力を持つが、HPを消耗する。S.PでHP上限の上昇・生命力-1。	

名 称	価 格
宝石の笏 JEWELLED SCEPTER	0
地下2階の籠の集う宝箱に入っている。装備しても何の効果も無い。カミカジ寺院の扉を開けるために使う。	
炎の魔よけ AMULET of FLAMES	10000
20%破損でラハリトが使える魔よけ。	
虹の魔よけ AMULET of RAINBOWS	10000
20%破損でヴァスカイアが使える魔よけ。	
霧の魔よけ AMULET of SCREENS	10000
20%破損でコルソが使える魔よけ。	
ガラクタ BROKEN ITEM	0
文字通り、壊れたアイテム。さっさと捨ててしまおう。	
松明 TORCH	10
一度だけミルワが使える明かり。ミルワではどうしようもない。	
ランプ LANTERN	75
35%破損でロミルワが使える。わざわざ買うほどのことは無いが、余裕があれば買ってもいいかも。	
眠りの巻物 S of KATINO	250
カティノが1回だけ使える。序盤戦で盗賊に持たせてみても良い。	
石の巻物 S of STONING	750
ボラツが1回だけ使える。まず使う事はないだろう。	
炎の巻物 S of FIRE	1250
マハリトが1回だけ使える。最初のうちはまあまあ使えるが、それでもたいして役にはたたない。	
召喚の巻物 S of CONJURING	3500
ソコルディが1回だけ使える。奇襲をかける時に使うと効果大。	
傷薬 P of DIOS	100
ディオスが1回だけ使える。ほとんど焼け石に水。	
惚れ薬 P of CHARMING	350
カツが1回だけ使える。NPC相手に使うくらいだろう。	
毒消し P of LATUMOFIS	250
ラツモフィスが1回だけ使える。僧侶が覚えるまでは冒険の必需品だ。	
気付け薬 P of DIALKO	400
ディアルコが1回だけ使える。序盤では何個か持っていくべきである。	
劇薬 P of WOUNDING	500
劇薬と言うから、使ってみれば何の事はない、ただのバディアルである。	
特効薬 P of MADI	2500
マティが1回だけ使える。緊急時の為に1個くらい持っていれば安心だ。	
聖水 P of DEMON-OUT	1500
ボーションの自動販売機で買える。1回だけモガトが使えるが、買うことも無いだろう。	
除霊の秘薬 P of SPIRIT-AWAY	500
ルドルフのスピリット市場で作る。宝箱に集う靈を追っ払う為の物だが、戦闘で使うと1回だけモーリスが使える。	
ダイヤのキング KING of DIAMONDS	0
氷の王が所持。ダイヤのロードを通過するのに必要。	

名 称	価 格
ハートのクイーン QUEEN of HEARTS	0
レディーネブチューンが所持。ハートのロードを通過するのに必要。	
スペードのジャック JACK of SPADES	0
スライシングが所持。スペードのロードを通過するのに必要。	
クラブのエース ACE of CLUBS	0
3度目のクローンが所持。クラブのロードを通過するのに必要。	
からくりヒバリ LARK IN A CAGE	0
ルーンが所持。突風の吹き荒れる部屋を通過するのに必要。	
氷の鍵 ICE KEY	0
ホービュルが所持。クリスタルの城の扉を開ける為に必要である。	
骸骨の鍵 SKELETON KEY	0
ネッシーが所持。ルーンの部屋の扉を開ける為に必要である。	
金の鍵 GOLD KEY	0
黄金の泉の底に眠っている。金の宝物庫の扉を開ける為に必要である。	
銀の鍵 SILVER KEY	0
古い木箱が散乱した小部屋に隠されている。地下2階への階段のある部屋の扉を開ける為に必要である。	
真鍮の鍵 BRASS KEY	0
アイロノーズが所持。ベルトコンペアの動力室の扉を開ける為に必要である。	
チケット TICKETS	0
ビッグマックスが所持。ビッグマックスを通過する為に必要。	
半券 TICKET STUBS	0
チケットの半券。2度目からはこれを渡せばビッグマックスを通過できる。	
一袋のトークン BAG of TOKENS	0
ゾンビが所持。城内移動装置を動かすのに必要。	
バッテリー BATTERY	0
女王機の泉の近くの小部屋に隠されている。多次元靈化機を動かすのに必要。	
青いローソク BLUE CANDLE	3000
風の王が所持。青く光る文字のある隠し扉を見破る為に必要。使うとミルワの効果。	
ラム酒 BOTTLE OF RUM	0
ハーカルビーストのいるエリアの宝箱に入っている。ルビーの魔術師を通過するのに必要。	
かなのこ HACKSAW	0
地下2階の8つの小部屋に隠されている。鎖で閉じられた扉を開ける為に必要。	
聖なるタリスマントリニティ HOLY TALISMAN	25000
グブリゲドックが所持。ドレインに抵抗があり、使うとデュマビックの効果。S.Pは信仰心一。	
リルガミンの宝珠 ORB of LLYGAMYN	0
ばら色に輝く祭壇に安置されている。ブラザーフッド寺院に入るのと、三軸の門を開ける為に必要である。	
懐中時計 POCKETWATCH	0
多次元靈化機で作る。ルーンに会う為に必要。	
アブリエルの Heart of ABRIEL	0
ゲートキーパーが所持。あらゆる特殊攻撃・魔法に抵抗を持つ。持ち帰るとメイジ・ビショップがアブリエルを習得。	

ウィザードリイ友の会

ウィズフリークは
脳味噌が熱いぜ

ヒッポンスーパー本誌上でウィザードリイVと外伝IIのツーブラトン発売に伴って盛り上がりを見せる「ウィザードリイ友の会」。

ここでは出張版としてウィザードリイVへの期待の声、また先行リリースされたPCエンジン版ウィザードリイVへの感想を集めよう。

ウィザードリイVのプレイリポートや、ちょっとした「技」を見つけた人はぜひ「ウィザードリイ友の会」に寄せててくれたまえ。



(東京都・ソウェイル)



1 謎の罠?

SFC版「ウィズV」の画面写真にあった宝箱の罠の中に「げんこつ」というのがあったけど、マドハンドでも出てくるのだろうか。(茨城県・ホールズ)

ううう、SFC版「ウィズV」すごい。あのグラフィックみてたらはやくやりたくなってしかたがない宝箱の罠もすごい。「げんこつ」なんてじつにいい。宝箱をあけたらへんなオヤジがでてきてゴチン!と一発かまして立ち去る姿を想像すると笑える(なんじゃそりや)。

(福井県・じゅる)

○おいおい、げんこつの罠って即死するんだぜ? へんなオヤジに殴り殺される高レベル忍者っていったい……。



(東京都・ばくはつごろう)

2 水泳技術の謎

「V」には井戸だの泉だのに潜るイベントがある。メンバーの一人(ちなみにロード)をスペシャリストにして潜らせていたのだが、ステータスを変化させる泉には参った。調べてみると力が3だとか、生命力が4だとか。ついでに運も3になってしまった。いっそのこと、泳ぎ専用のキャラを酒場に用意しておいた方が良かったかもしれない。

(新潟県・グレたでーもん)

Vでは「泳ぐ」ってのがあるみたいだけれど、どうやってその数値を上げるのかしらん。訓練場に「スミングスクール えいぎょうじかん 9:00~17:00」なんてのがあるのかしら? でもおきまりパターンで「入会金50000GPなり」だったりしてね。

(東京都・ジェフポール牧)

○かなりの悲喜劇を生み出すであろう「泳ぎ」である。泳ぎが苦手なキャラをゴボゴボと水に漬け込むというのはWIZの新たなマゾヒスティックな楽しみだろうか。しかしジェフポール牧くんの予測は極めて鋭いぞ。ネス湖の謎の美女のスイミングスクールに行きたまえ(結果は保証しないけど)。

新呪文のメリットだ!?



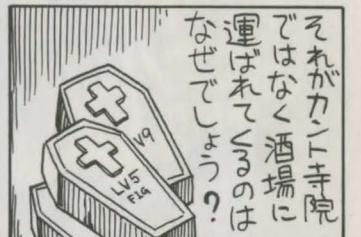
(東京都・L330SAM)

3 グラフィックに感動の声

SFC版Vのモンスター「グラフィック」はパソコン版を越えていません。キャラの使い回しもないらしい。しかし不確定グラフィックがモザイクになったそうじゃないですか。不確定画ファンの俺としては悲しいぞ。でも、今回も登場するサッキュバスがモザイクで出現したとき、不確定画ファンも納得するだろう。

(東京都・ちいんけ>G*)

注文の多い
ギルガメッシュの酒場!
かねこしんや





SFC版のグラフィックは一種の美術品として買っても良いと思わせるほど素晴らしいが、自分はIのあのモンスタークリアが忘れない。単なるノスタルジーではなく、あの暗い色使いは、いかにもそれが間に蠹いているかのようWIZにこの上なくあっていると思う。

(鳥取県・ワ一人間)

◎WIZVのグラフィックは本当にコンピューターゲーム史上最高だ。君はどのモンスタークリアがお気に入りであろうか？もしも次作の「Wizardry V ~Heart of The maelstrom」を、すべて英語にしてプレイし、英語力の向上及びウィズフリーク精神の鍛錬に努めることを誓います。



宣誓！私は自分の英語力の無さを痛感するにいたり、この度発売される「Wizardry V ~Heart of The maelstrom」を、すべて英語にしてプレイし、英語力の向上及びウィズフリーク精神の鍛錬に努めることを誓います。

1992年 4月吉日

(茨城県・ホイールズ)



(千葉県 him & Cool)

◎ううう、それは君が考えている以上に遠く険しい道のりだ。それでの難解なりドリルを突破することができれば、君に英検2級の称号をあげよう。

今日は替え歌で勝負だ！
(サントリーモルツの節で)

1. コルツ～コルツ～コルツ～
コルツ～コルツ～コルツ～
コルツ～コルツ～
重ねがけるんだなあ、
これが。

2. ボラツ～ボラツ～ボラツ～
ボラツ～ボラツ～ボラツ～
ボラツ～ボラツ～
まったく使わないんだなあ、
これが。

(茨城県・笠川II号)

◎2番が秀逸である。うむうむ。

広い、なんて広いんだVのマップは。1FですらGB版のマップが楽に3つは入る広さ。まだ3Fのマッピングも完了していないのに既にレベルは11。いつそのことレベル13まで上げてマロールを覚えてから探索した方が楽かもしれない。これからVをはじめる人は、侍2人に魔術師2人を最初からパーティに入れておくことをお勧めします。攻撃呪文云々よりもデュマピックの使用回数、これがとても重要なので。

(新潟県・グレたでーもん)



(東京都・ちやい三又)

情報屋の「笑うヤカン」。いったいどこが「ヤカン」なんだっ！どう見ても「つぼ」か「かめ」にしか見えない。あのニヤニヤ笑いは機関車トーマスというより「不思議の国のアリス」に出てくるチエシャ猫を思いたさせるんですが。

(東京都・ヒデヨシ)

◎WIZVの迷宮探索は実に奥が深い。NPCとじやれあっているだけでもかなり長い時間楽しむことができるよ。

パソコン版の新作「CRUSAIDERS OF THE DARK SAVANT」では野外移動ができるそうだ。でも迷宮に慣れた僕たちには少しまあぶしいかも。(福井県・じゅる)

◎BCF、CDSの「コズミックフォージ編」もスーパーファミに移植してもらいたいよねえ。お願い！



ウイザードリ友の会
出張版スペシャル

魔道の書

®

表紙カバーアート／佐藤仁彦
本文イラスト／高橋正輝 モンスターイラスト／末弥純
デザイン／東京グレートディレクション
制作／ヘッドルーム
伏見健二
曠野一光

“WIZARDRY”

Copyright©1993 Sir-Tech Software, Inc.
All rights reserved.

“Wizardry” is a registered trademark of Sir-Tech
Software, Inc.

ウィザードリィVのすべて

編集部 HIPPOON SUPER 編集部 井上裕務
発行 1993年1月15日
1993年2月15日第2刷
発行人 蓮見清一
発行所 JICC 出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
☎03(3234)4621(営業部)
☎03(3239)0237(編集部)
振替: 東京 7-170829(株)ジック
印刷所 懇廣清堂

Printed in Japan 亂丁・落丁本はお取替えします。

ISBN4-7966-0552-5

WELCOME TO

コミック版・ウィザードリイ 第1巻・邂逅編



石垣環・著
定価906円

少年戦士リョウは、コンラッドの遺言に従ってトレボー領へと旅立った。ワードナから魔除けを奪い返すために！華麗なる冒険の幕開け！

コミック版・ウィザードリイ 第2巻・死闘編

石垣環・著
定価906円



トレボー城砦へとやってきた少年リョウは、日々己の力と技に磨きをかけていた。そしてロードへと転職しカルラと共に再び迷宮へ挑む！

コミック版・ウィザードリイ 第3巻・黎明編



石垣環・著
定価900円

ついに明かされる試と眞実！狂王トレボーと魔導師ワードナの正体！ついに史上最强のウィザードリイ3部作がここに完結する！

コミック版・ウィザードリイ外伝・第1部 ギルの迷宮

石垣環・著
定価900円



ショウとルーシィディティの宿命の戦いが始まろうとした瞬間、2人は奇妙な迷宮へと転移させられる。魔導師ギルとの死闘が今、始まる！

コミック版・ウィザードリイ外伝・第3部 復讐鬼の城 (前編)(中編)

石垣環・著
定価・前編900円・後編980円



伝説の魔剣「クサナギ」を求めて鳳凰の塔へ潜入したショウ一行の前に立ちはだかる敵。魔剣「クサナギ」とは何なのか？外伝第2部ここに登場。

コミック版・ウィザードリイ外伝・第2部 鳳凰の塔 (前編)(後編)



石垣環・著
定価・前編900円・後編980円

ウィザードリイ友の会・総集編 4コマまんがスペシャル1・2



HIPPON SUPER! 編集部・編著
定価・第1巻850円・第2巻780円

ウィザードリイ・究極の4コマまんががここに！ ウィザードリイ友の会・企画もの、投稿ものなど、バラエティにとんでも抱腹絶倒のシリーズ。

ウィザードリイモンスター事典

石塙三千穂・編著
定価1600円



名作RPG「ウィザードリイ」の5番目のシナリオまでに登場するモンスターを網羅し、その眞実の姿と成立背景を振り下げる。

WIZARDRY WORLD

ウィザードリイ小説アンソロジー

佐山アキラ・手塚一郎・
ベニー・松山・著
定価1200円



傑作RPG「ウィザードリイ」の迷宮世界を舞台に3人の若き作家がその個性と想像力を爆発させる！書き下ろし中編小説3本を収録。ファン必読のこの1冊！

小説 新・ウィザードリイ サイレンの哀歌が聞こえる

伏見健二・著
定価1200円



パソコン版「ウィザードリイ」のペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージを伏見健二がゲーム・ストーリーとその設定をもとに完全小説化。

小説ウィザードリイ 隣り合わせの灰と青春

ベニー・松山・著
定価1010円



一筋の光とて存在しない、冷えきった地の底の世界。闇の奥底で、不気味な波動が流れていた。華麗なる筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界。

小説ウィザードリイ・シナリオ4 ワードナの逆襲

手塚一郎・著
定価1000円



今、世界に狂氣と残酷の時代が訪れようとしていた。悪の大魔導師ワードナが襲る！ゲームを超える究極のダーク・ファンタジーがここに！

ファミコン版 ウィザードリイのすべて

ベニー・松山・著
定価1200円



至高のRPG「ウィザードリイ」。伝えるべき物語のなんと多いことか。人は迷いながら、そして戦いながら成長していく。迷宮世界の森羅万象。

ファミコン版 ウィザードリイIIIのすべて

ベニー・松山・著
定価850円



迷宮世界のすべてがここに！怪物（モンスター）たちのすべて、迷宮のすべてなど、勝利者となるためのデータ＆マップを完全収録。

ゲームボーイ版 ウィザードリイ・外伝Iのすべて

HIPPON SUPER! 編集部・編著
定価880円



迷宮における戦闘では勝利は生を、敗北は死を意味する。この「ウィザードリイ」の迷宮世界で生き残るためにデータを完全網羅！

パソコン版 ウィザードリイ【ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ】 リプレイ&ガイド

神谷真十・怪兵隊・著
定価1850円



OGで明かされるBCFワードの彼方に、すべてのプレイヤーを読む最先端ガイドブック。アイテム＆モンスター、データ、マップを完全掲載！

真・女神転生のすべて

悪魔復活編

成沢大輔・編/定価1000円

電脳悪魔絵師金子一広の華麗なモンスター・イラスト208体を、鈴木一也の詳細な悪魔解説とともにフルカラーで紹介！



真・女神転生のすべて

徹底攻略編

成沢大輔・編/定価880円

「真・女神転生」の完璧なデータとマップを掲載した究極の攻略本。
このゲームの持つ独特の悪魔世界をあますことなく紹介！



スナッチャーのすべて

HIPPON SUPER! 編集部・編/定価880円

ストーリー、画像、ゲーム性、どれを取ってもPC-CD史上最高のAVG
「スナッチャー」。ゲームのヒントから世界観までを完全収録！



スーパーマリオUSAのすべて

HIPPON SUPER! 編集部・編/定価800円



アイテム・敵キャラからワープポイントにいたるまで、アメリカ帰りのマリオ全マップをスミからスミまで完全網羅！

スーパーマリオカートのすべて

HIPPON SUPER! 編集部・編/定価800円

勝つための全コース、全テクニックガイド。キャラクター別に各コースの攻略法を徹底解説。必勝テクニックも全公開！





**HEART OF THE
MAELSTROM**